PLAYSTATION 2 • GAMECUBE • PC • XBOX • NINTENDO DS • GBA • PS

POWER UNLIMITED

HET GROOTSTE GAMEMAGAZINE VAN DE BENELUX

MEI 2005 NUMMER 05 JAARGANG 13



VELDSLAG
IMPERIAL GLORY
VS COSSACKS II

JADE EMPIRE
OOSTERSE VECHTKUNSTEN IN SPROOKJESSETTING

UNREAL CHAMPIONSHIP 2 THE LIANDRI CONFLICT
MULTIPLAYER MAYHEM!

MEDAL OF HONOR EUROPEAN ASSAULT
GAMEPLAY OP DE SCHOP

BATTLEFIELD 2 MODERN COMBAT
GEWAAGDE OVERSTAP NAAR CONSOLE

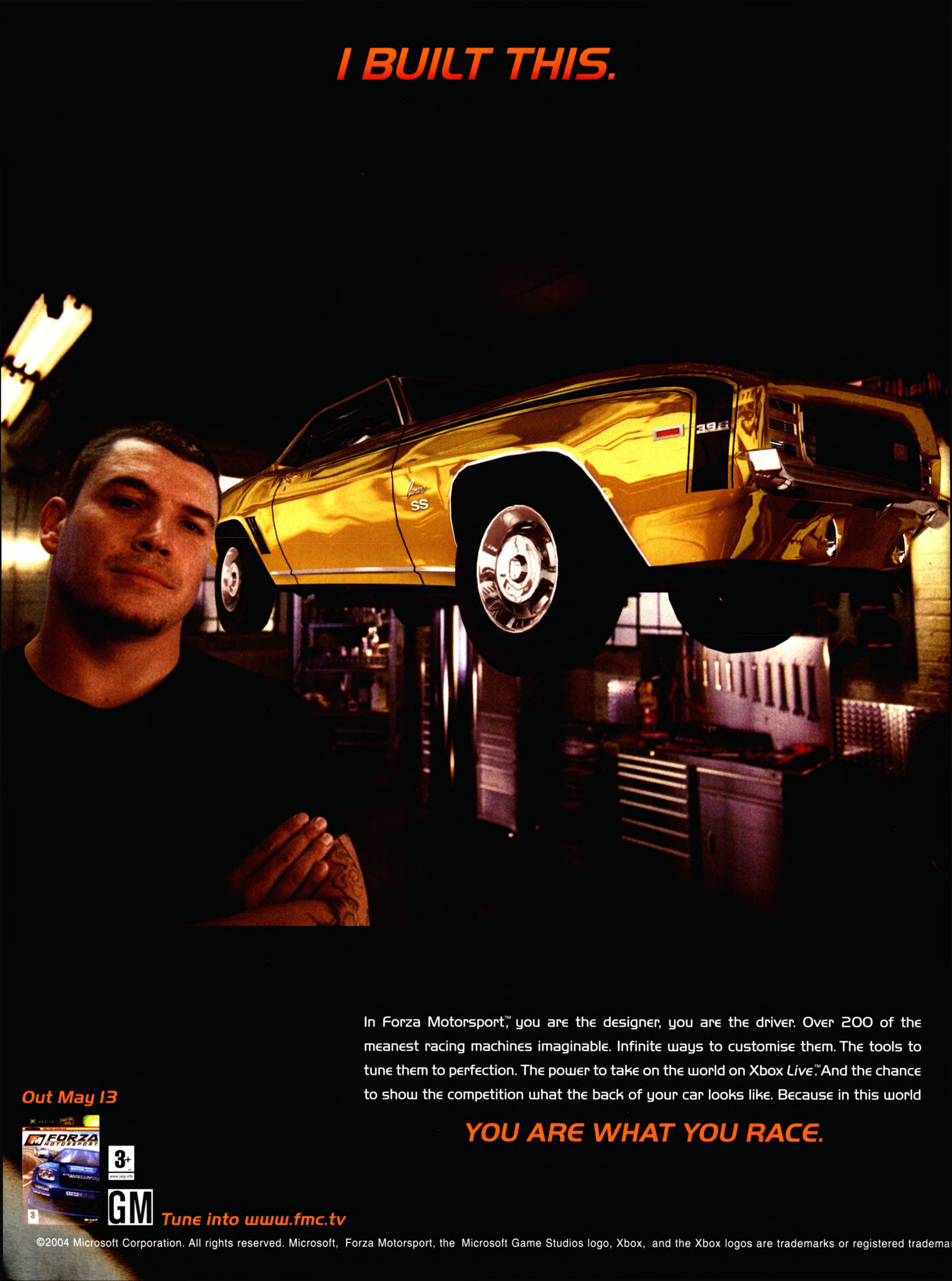
HETE SALSA SHOOTER

TOTAL OVERDOSE

€3,30
8 710294 259177

FIRE EMBLEM • TENCHU: FATAL SHADOWS • ENTHUSIA: PROFESSIONAL RACING
CLOSE COMBAT: FIRST TO FIGHT • EMPIRE EARTH II • STAR FOX ASSAULT • SWAT 4
LEGO STAR WARS • RIDGE RACER DS • YOSHI: TOUCH & GO • COLD FEAR

vnu business publications

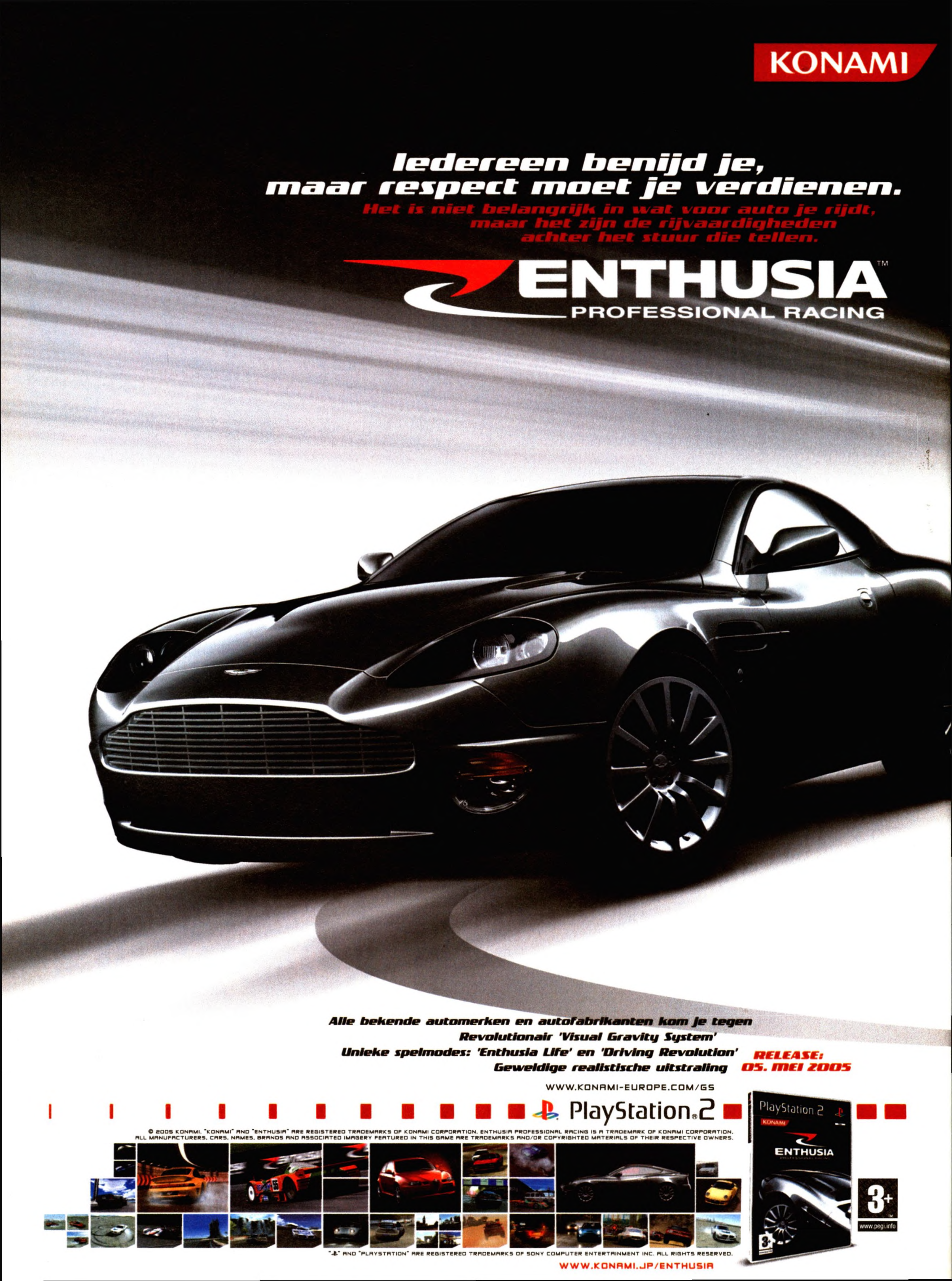

I BUILT THIS.
SS
In Forza Motorsport™ you are the designer, you are the driver. Over 200 of the meanest racing machines imaginable. Infinite ways to customise them. The tools to tune them to perfection. The power to take on the world on Xbox *Live*.™ And the chance to show the competition what the back of your car looks like. Because in this world
YOU ARE WHAT YOU RACE.
Out May 13
FORZA MOTORSPORT
3+
GM
Tune into www.fmc.tv
©2004 Microsoft Corporation. All rights reserved. Microsoft, Forza Motorsport, the Microsoft Game Studios logo, Xbox, and the Xbox logos are trademarks or registered tradema


THINK YOU CAN BEAT ME?
GASOLINA
759
GReddy brembo
brembo
sparco
NGK BRIDGESTONE
FORZA
MOTORSPORT
XBOX LIVE
XBOX
it's good to play together


Jade Empire Engine © & ℗ 2002-2005 BioWare Corp. All rights reserved. BioWare Corp., the BioWare Corp. logo, BioWare and the BioWare logo, Jade Empire and the Jade Empire logo, and the Jade Empire Engine are either registered trademarks or trademarks of BioWare Corp. in the United States and/or other countries. Portions © 2005 Microsoft Corporation. All rights reserved. Microsoft, the Microsoft Game Studios logo, Xbox, and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries.
XBOX
JADE EMPIRE
BIOWARE
16+
www.pegi.info
He who proves hi
prove
Only the hands of a true master hold the fate
styles. Battle your way through a mystical wo
are broken. The final test of your skill is pass



JADE EMPIRE
skill to be masterful,
himself to be immortal.
the Jade Empire. Perfect your skills with over 20 fighting
where the boundaries between natural and supernatural
when your journey becomes legend.
jadeempire.xbox.com
Microsoft game studios
BioWare
XBOX
it's good to play together

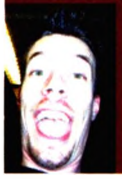

KONAMI
Iedereen benijd je,
maar respect moet je verdienen.
Het is niet belangrijk in wat voor auto je rijdt,
maar het zijn de rijvaardigheden
achter het stuur die tellen.
ENTHUSIA
PROFESSIONAL RACING
Alle bekende automerken en autofabrikanten kom je tegen
Revolutionair 'Visual Gravity System'
Unieke spelmodes: 'Enthusia Life' en 'Driving Revolution'
Geweldige realistische uitstraling
RELEASE:
05. MEI 2005
WWW.KONAMI-EUROPE.COM/GS
PlayStation 2
© 2005 KONAMI. "KONAMI" AND "ENTHUSIA" ARE REGISTERED TRADEMARKS OF KONAMI CORPORATION. ENTHUSIA PROFESSIONAL RACING IS A TRADEMARK OF KONAMI CORPORATION.
ALL MANUFACTURERS, CARS, NAMES, BRANDS AND ASSOCIATED IMAGERY FEATURED IN THIS GAME ARE TRADEMARKS AND/OR COPYRIGHTED MATERIALS OF THEIR RESPECTIVE OWNERS.
3+
www.pegi.info
"PS" AND "PLAYSTATION" ARE REGISTERED TRADEMARKS OF SONY COMPUTER ENTERTAINMENT INC. ALL RIGHTS RESERVED.
WWW.KONAMI.JP/ENTHUSIA

INHOUD

DE REDACTIE

De hotels zijn geboekt, de tickets gereserveerd en de toegangspasjes liggen klaar: nog een paar weekjes en de E3 2005 opent z'n deuren. Hier op de redactie kijkt vrijwel iedereen reikhalzend uit naar wat de beurs der beurzen ons dit jaar zal brengen. Toch?

■ JEROEN



Dit jaar wordt de E3 speciaal. Microsoft en Sony zullen hard tegen hard gaan en enorm uitpakken met hun nieuwe consoles en bijbehorende games. En dan de nieuwe spellen voor de DS en de PSP... Ik voorzie een hele mooie beurs en verwacht ook nog een paar verrassingen.

■ ED



M'n tweede E3 en hopelijk niet de laatste. Ik ga er nog meer van genieten dan vorig jaar en een week lang speuren naar de meest weirde shit voor The Daily Gamer.
Ook hoop ik in de VS een PSP te scoren want om nou nóg een half jaar te wachten...

■ J.J.



Twee jaar geleden werd m'n laptop tijdens de E3 gestolen en eindelijk heb ik weer een nieuwe dus dat wordt lekker teksten kloppen.
Ik word overigens wel gek van dat gehype over die next gen consoles. Zouden er misschien ook leuke spellen te zien zijn, denk ik dan.

■ MURIËLLE



Iedereen naar de E3 en ik mag niet mee van Niels! En dat terwijl Ed nog heel lief aanbood om z'n hotelkamer met mij te delen.
Nou, als 't een beetje weer wordt lig ik mooi te bakken op Zandvoort en laat ik onze stagiair Maarten de telefoon opnemen en m'n guppen verzorgen.

■ JURJEN



Ik ben momenteel zo ongelooflijk chagrijnig over het feit dat niet ik maar Steven op dit moment in Japan de nieuwe Zelda zit te spelen, dat ik helemaal nergens naar uitkijk, behalve het ritueel vermoorden van alle huisdieren in Assen. Laat ik vanavond maar eens met die kolere hond van de buren beginnen.

■ JAN



Zeker weten dat ik uitkijk naar de E3; helemaal nu ik uit betrouwbare bron heb vernomen dat Diablo 3 aangekondigd wordt, de nieuwe Zelda speelbaar zal zijn, de nextgen's onthuld gaan worden en er weer een heleboel leuke feestjes op stapel staan.

■ BORIS



Man, ik lig lekker te bakken op de Seychellen. Denken jullie dat ik ook maar één seconde met mijn hoofd bij de E3 zit? Dat jullie me hier durven te storen voor zoiets onnozels als een spelletjesbeurs!
Wat zeg je schat? Moet ik me omdraaien en doe je dan de voorkant? Hmmmmmm......

■ STEVEN



De aankomende E3 heeft de potentie om een van de vetste ooit te worden. De sterren staan helemaal goed.
Ik bedoel, er is een mogelijkheid dat we drie nieuwe consoles krijgen te zien. Mooier kan het niet lijkt mij!

■ UIT DEN OUDEN DOOSCH

Nu er weer allerlei nieuwe hardware staat aan te komen, krijgen we regelmatig de vraag waar het naartoe gaat met gamen in de toekomst. Opvallend is dat we daar met z'n allen nu niet bepaald een eensluidende mening over hebben, terwijl we het normaal gesproken toch altijd zo roerend met elkaar eens zijn.
Nee, dat was een dikke tien jaar geleden wel even anders, toen wisten we het zeker: virtual reality zou de wereld van het gamen binnen een paar jaar tijd voorgoed veranderen... ED



FRIS WINDJE

Ken je dat gevoel, dat iets je niet helemaal lekker zit maar dat je er niet precies de vinger op kunt leggen wat het nu is. Het is niet zozeer ontevredenheid maar meer het gevoel iets te laten liggen.
Persoonlijk had ik geen flauw idee waar het vandaan kwam, tot Boris en J.J. mij dat onder het genot van een borreltje wel even zouden vertellen. Enkele quotes van die avond; "hoe kan nieuws nog nieuws zijn in deze tijd?", "de echte topgames krijgen te weinig aandacht!", "de opmaak bepaalt nu de lengte van de artikelen in plaats van andersom...", "bepaalde aspecten uit de gamesbiz moeten beter belicht worden", "nog twee Baco's en een appelsap graag!"
De volgende morgen wisten we ons gelukkig nog alles haarfijn te herinneren -tenminste, hoe bepaal je wat de helft is van iets dat je vergeten bent- en de uitwerking ervan zie je in dit nummer al terug. Het is wellicht te weinig om een restyling te noemen maar naar mijn mening in ieder geval ruim genoeg om de rekening van die avond te verantwoorden.
Ook de verschijningsdatum van PU is niet ongeschonden gebleven, dus de data die op de kalender bij nummer 1 van dit jaar zaten, kun je vergeten. Plak gewoon de stickers bij dit nummer bij de juiste dag in je agenda en je bent er altijd als eerste bij.
Ps. Vergeet ons niet via www.powerweb.nl te laten weten wat je ervan vindt!



NIELS

ALLEEN ALS IE IJS EN IJSKOUD IS...

We hebben heel wat cafés van binnen gezien maar de kroeg waar Jan en Rogier afgelopen maand in belandden, was wel een heel bijzondere. Het interieur bestond namelijk voor 100% uit ijs! De temperatuur binnen was zo'n tien graden onder nul en dat verhoogde de stemming niet. Iedereen in de bar zat te rillen en met koele blikken naar elkaar te kijken. Na enige tijd doorbrak onze Jan gelukkig de ijzige stilte met de opmerking: "waar blijft de stripact?" waarmee het ijs gebroken was.



■ GUPDATE

Wie dacht dat de redactie-guppen tevreden zouden zijn met hun nieuwe aquarium, kwam bedrogen uit. Guppen staan er immers om bekend altijd wat te klagen te hebben. Een kleine afvaardiging maakte zich hard voor schoner water. Met hele kleine spandoekjes zwommen ze rond: "Muriëlle doe niet zo lomp, schenk ons een nieuwe pomp." Die kwam er natuurlijk; alleen weet Muriëlle niet dat we steeds als ze even wegloopt, de pomp op de maximumturbo-stand zetten waardoor de dertien zeikerdjes plat tegen de wand worden gedrukt. De rest van de tijd liggen ze op de bodem uit te hijgen, en Muriëlle maar krachtvoer strooien de hele dag...



■ IEMAND MOET HET DOEN



Vorig jaar op de E3 werden de eerste beelden van de nieuwe Zelda aan het publiek getoond. Een groot deel van de aanwezigen barstte spontaan in snikken uit, zonk door de knieën en vouwde de handen in opperste dankbaarheid. Een klein jaar later mocht Steven in Japan kijken hoe het er voorstaat met de game waar door zovelen naar wordt uitgekeken.
Volgende maand overigens een uitgebreid verslag van deze wonderlijke trip.

■ SMAKELIJK COVERTJE...

De reacties op de blootcover en Playboy-poster van vorige maand waren verdeeld. De een vond het ongepast voor een gamesblad, terwijl de ander juist meer had willen zien. Omdat Niels op vakantie was toen we die cover maakten, besloten we 'm te verrassen met een speciaal geprepareerd exemplaar. Ed gebruikte daarvoor z'n Sperm-Blaster (stevige straal voor zo'n oude man, hè) en legde de PU 's ochtends vroeg op Niels z'n bureau. Je kunt je wel voorstellen dat we onder de tafel lagen toen Niels een stoere lik nam van het spul, in de overtuiging dat het slagroom was...



INHOUD



30 BATTLEFIELD 2: MODERN COMBAT

De vraag bij de aankondiging van Battlefield 2: Modern Combat was of 't wel zou lukken die typische hectische BF gameplay naar de consoles te brengen. De Zweedse ontwikkelaar DICE lijkt daar echter in te gaan slagen. Modern Combat is dan ook met 24 man tegelijk online te spelen!



51 COLD FEAR

Cold Fear werd aanvankelijk door velen beschouwd als een concurrent van Resident Evil 4. Helaas, ondanks dat de sfeer perfect is getroffen, de weersomstandigheden prachtig in beeld komen en het geweld bruut is, kun je Cold Fear hoogstens vergelijken met de eerste delen van Resident Evil. En die tijd hebben we gehad...



62 ENTHUSIA PROFESSIONAL RACING

Een GT4 beater mochten we het van de makers niet noemen... en dat is het ook niet geworden. Ook is Enthusia Professional Racing net wat te makkelijk, waardoor al die kunstmatige hulpmiddelen om je racevaardigheden te vergroten een beetje overbodig overkomen.



65 EMPIRE EARTH II

De poging om Empire Earth voor een groter publiek aantrekkelijk te maken is niet helemaal geslaagd. Met name de menustructuur is in dat opzicht nog veel te complex. Verder doet de game weinig fout en is het vooral in multiplayer genieten geblazen. Jammer alleen dat het allemaal zo weinig verrassend is.



68 RIDGE RACER DS

De sprong van N64 naar de DS is goed gegaan, hoewel de extra mogelijkheden van Nintendo's nieuwste handheld nauwelijks worden benut. Het is zonder meer de mooiste en snelste 3D racegame die ooit voor een portable spelcomputer is uitgebracht... uuuuh, dat is als Ridge Racers op de PSP niet zou bestaan, natuurlijk.



69 STAR FOX: ASSAULT

Leed de eerste Star Fox op de Cube aan een tekort aan actie; voor Assault heeft Namco zich echter zo overdreven op het schieten geconcentreerd dat juist de avontuurlijke aspecten er vrijwel niet meer aan te pas komen. Star Fox is getransformeerd in een simpele shooter.



74 TENCHU: FATAL SHADOWS

Geinige stealth elementen, gecombineerd met even stijlvolle als bloederige moordpartijen, en dat ook nog eens uitgevoerd door twee aantrekkelijke ninja chicks... dat kan toch niet fout gaan, zou je denken. Nou dat kan wel, en Steven legt uit hoe.

72 LEGO STAR WARS

Heel veel extraatjes zorgen ervoor dat Lego Star Wars lang speelbaar blijft, en daarvoor hoef je niet per se van Lego of Star Wars te houden.



48 TOPSCORE JADE EMPIRE

Het oude, mystieke China staat centraal in de action RPG Jade Empire. Liefhebbers van martial arts zullen hun vingers aflikken bij dit vijf sterren diner.

36 SPECIAL REPORT GO PLAY ATARI

De nieuwe line-up van Atari bevat geen toppers van het niveau GTA of Halo maar toch was de gemiddelde kwaliteit hoger dan we hadden verwacht. Jurjen was in ieder geval aangenaam verrast.

12

COVERVIEW TOTAL OVERDOSE

Total Overdose is een over-the-top shooter die zich afspeelt in de hitte van Mexico en de jungles van Zuid Amerika. En of je nu je auto in puin ragt, baddies neerknalt, Burritos eet, chicks scoort of op een tractor rijdt... uit alles blijkt dat de makers jou net zoveel lol willen laten beleven als ze vermoedelijk zelf bij het maken van deze game gehad hebben.



26 FIRE EMBLEM

Pas in 2003 werd er voor 't eerst een deel van de in Japan immens populaire serie Fire Emblem in Europa uitgebracht. Het feit dat er dít jaar maarliefst twee nieuwe Fire Emblem games verschijnen, leek Jurjen een mooie aanleiding om de aantrekkingskracht van deze franchise te verklaren.



34 MEDAL OF HONOR EUROPEAN ASSAULT

Geen klamme jungles meer maar Europa staat centraal in het nieuwste deel uit de succesvolle Medal of Honor serie. Ook de vertrouwde gameplay is op de schop gegaan waardoor de game vermoedelijk een van de meest 'open' shooters wordt die je ooit gespeeld hebt.



54 IMPERIAL GLORY & COSSACKS 2

Vrijwel gelijktijdig komen er twee diepe RTS-games uit die zich allebei ook nog eens afspelen in het turbulente tijdperk dat Napoleon aan de macht was. Jan en Boris bekeken wie van de twee de strijd om de RTS fans zal gaan winnen.



58 SWAT 4

Swat 4 is een échte tactical first-person shooter maar desondanks een stuk toegankelijker dan het vorige deel. Liefhebbers van Full Spectrum Warrior, Brothers in Arms en Rainbow Six zullen deze game met open armen ontvangen.

71 CLOSE COMBAT: FIRST TO FIGHT

Bijna had First to Fight een Gold Award gescoord want de game mixt strategie en speelbaarheid op een uitstekende manier. Ondanks een aantal slordigheden is dit volgens J.J. een van de tofste games die hij de laatste maanden speelde.

66 YOSHI TOUCH & GO

Of deze Yoshi game op de DS de goedkeuring van alle Yoshi-fans zal kunnen wegdragen, is nog maar de vraag. Dat Toch & Go de mogelijkheden van de DS optimaal benut, staat echter als een paal boven water.

46 UNREAL CHAMPIONSHIP 2: THE LIANDRI CONFLICT

Om de multiplayer goed te kunnen testen, nodigden we drie PU-lezers uit om via een mini LAN met ons te komen fraggen. Hun en onze conclusie was eensluidend: Xbox heeft er een dijk van een multiplayer game bij!



59 STREET RACING SYNDICATE

Hoe schaamteloos kun je jatten? Street Racing Syndicate is een brutale, en grotendeels mislukte, poging om Need for Speed Underground 2 te kopiëren. Een soort Chinese Rolex die er binnen een week mee stopt.



73 HAUNTING GROUND

Een lekker wijf, een witte Duitse herder, een reusachtige kwijlende gast... het klinkt volgens Steven als de ingrediënten van een foute pornofilm (en hij kan 't weten). Toch is Haunting Ground een spannende survival horror game geworden met een heel eigen stijl.



GETEST OP / VERSCHIJNT OOK OP

★ BRIEF VAN DE MAAND ★

SCHUTTINGTAAL

Beste Power Unlimited, ik richt me met deze brief tot de redactie van dit blad over videospellen. Ik vind het ronduit belachelijk dat de Power Unlimited helemaal geen censuur toepast. Het lijkt wel alsof elke kans wordt aangegrepen om schuttingtaal te gebruiken. IK ben zelf een 43-jarige moeder en heb inmiddels twee kinderen. De oudste daarvan, een jongen, is 13 jaar en leest sinds een half jaar uw tijdschrift. Ik merkte dat hij steeds meer populair taalgebruik begon te hanteren, ook wel bekend als 'slang.' Ik besloot om zelf maar censuur te gaan toepassen, als geen enkele andere instantie dit zou doen.
Ik heb mijn zoon een tijdje in de gaten gehouden en op deze manier kwam ik erachter dat hij zijn slechte manieren niet had gekopieerd van vrienden, klasgenoten, familie of andere dingen uit zijn omgeving. Neen, het bleek allemaal te komen van een nochtans onschuldig uitziend tijdschrift wat mijn zoon elke maand ontvangt.
Ik heb al meerdere malen proberen contact te zoeken met jullie, desalniettemin lukte dit niet, daarom probeer ik via dit medium jullie te overtuigen. Dus bij deze: willen jullie alstublieft letten op het taalgebruik? Het blad kent veel jeugdige lezers als Joris, dit is natuurlijk ook de doelgroep van dit blad. Daarom lijkt me het niet meer dan logisch dat het taalgebruik wordt aangepast aan de desbetreffende doelgroep.
Met vriendelijke groet,

Margaret van Ede | Internet

Joris we hebben medelijden met je. Je zal maar zo'n moeder hebben. Daarom als troost een EA game naar keuze die we verstopt in een Bobo, naar je op zullen sturen.

■ L33T

Middels dit schrijven zou ik jullie willen informeren over hetgeen wij verstaan onder 'leetspeak' (1337sp34k)
Leetspeak, aka. taal der losers, prutsers, nerds, n00bs en als belangrijkste gebruiker de GAMER.
Jawel de gamer. Dit bolwerk der rotting, meur, stank, onwelriekendheid en andere superlatieven, houdt ervan om deze zogeheten 'leetspeak' toe te passen in grappen en grollen van bedenkelijk niveau. Leetspeak dat veelvuldig gebruikt wordt om eenvoudige woorden, nog minimaler en simpeler weer te geven, dan normaal gesproken al gewenst was, heeft als oorzaak het teleurstellende intelligentiepeil van de gamer.
Als voorbeelden kennen wij; cu (see you = een fijne dag nog), 'sup (what's up = hoe gaat het ermee, waarde vriend?), etc.
Echter wat deze trieste verschijning nog eens verergert is dat de gamer, hiernaast er ook nog eens voor kiest om termen als 'ZOMG!1' en PWNED!1 te gebruiken, respectievelijk; "Oh my god" (oh, mijn god, die in de hemel zijt) en "owned" (in beheersing, onder controle, eigendom/bezit van-, etc).
Al dit prutswerk kent als verantwoordelijke, de tekortschietende motoriek van de gamer, alhoewel een verklaring voor deze ernstige zaak het doel van deze brief voorbij zou schieten is deze voornamelijk te vinden in de manier waarop de gamer met zijn gereedschap omgaat. Op hardvochtige en meelijwekkende wijze, bedrukt hij de knoppen van het besturingsysteem voor een zodanige videogame en lijkt hij zich te verliezen in het fenomeen; buttonbashen. Oftewel losercraft om het eens populair te zeggen.
Bij deze hoop ik jullie voldoende geïnformeerd te hebben,
Krabbel

Eduard-Jan van Henengouwen (aka red_dragon_slayer[XL]) | Internet

Het is wel de maand van de domme brieven, zeg.

De redactie houdt zich het recht voor om brieven niet te plaatsen of in te korten. Plaatsing betekent niet dat de redactie de inhoud van de brieven onderschrijft. Anonieme brieven worden niet geplaatst. De schrijver van de beste, leukste, mafste, en meest (on)zinnige brief, ook wel brief van de maand genoemd, krijgt een (recente) game naar keuze van Electronic Arts thuisgestuurd.
STUUR JE BRIEF NAAR: POWER UNLIMITED YO!POST
POSTBUS 1914 - 2003 BA HAARLEM
OF MAIL NAAR: YOPOST@POWERUNLIMITED.NL

■ FEESSIE



Hoi PU mensen,
Hier een verhaaltje over onze langverwachte Xboxparty.
Donderdag 3 maart was het dan eindelijk zover, we hadden vakantie van school. We waren al ongeveer anderhalf jaar van plan om een keer onze Xboxen te gaan linken. Maar die donderdag hadden we alledrie tijd vrij kunnen maken voor onze passie.
De woensdag voor de hevige strijd losbarstte, had het bij ons in dit rustige Zeeland ongeveer 20 centimeter gesneeuwd. Door weer en wind moest ik, als host van de party, naar de winkel om bier, chips en andere versnaperingen te kopen.
Aangezien de andere twee gamers in een stad (jaja in Zeeland) 5 kilometer van mijn dorpje vandaan wonen, moesten zij op de fiets door de sneeuw naar mijn huis toekomen. Toen ze aan het fietsen waren over de vertrouwde weg zagen ze ineens allemaal borden met omleiding en wegwerkzaamheden staan. Maar in het gure weer dachten ze : F*ck it we gaan echt niet omfietsen we gaan er gewoon langs. Drie kilometer verder over een rechte weg zonder afslagen zagen ze een afgezet bruggetje over een erg brede sloot, Bij het bruggetje aangekomen zagen ze dat er geen bruggetje meer was. Dus waren ze een uur te laat omdat ze een eind om moesten fietsen.



Ik had in onze "computerkamer" alvast twee televisies neergezet. De derde moesten we nog even met z'n drieën van zolder halen. Toen mijn maten eindelijk waren gearriveerd gingen we naar de zolder om de tv te halen. Ik probeerde de tv op te tillen, maar het ding was zo zwaar dat we er ook met twee man nog geen beweging in kregen. En we moesten het ding van een steile zoldertrap afzeulen.
Na veel gekreun en gesteun besloten we een touw om de tv heen te binden en hem dan langzaam te laten zakken. Met veel moeite stond nu de tv op de overloop. Toen ik het touw vanonder de televisie snokte gebeurde het, de tv donderde vol om op zijn beeldbuis. Een lang leeg geruis klonk door het huis. We stonden geschokt te kijken, toen mijn vader de televisie naar de computerkamer had gezeuld, stak ik de stekker in het stopcontact. Een oorverdovend geruis en gekraak klonk uit de boxen en de beeldbuis van de tv. Toen we er een harde klap op gaven kregen we weer even wat beeld. Een paar klappen verder deed de tv het weer op een paar gekleurde vlekken in het beeld na. Nu kon eindelijk het feest beginnen!
Drie Xboxen op elkaar gestapeld, de router uit de meterkast gesloopt. Toen we de kabels aan gingen sluiten hadden we weer een probleem. De enige linkkabel die niet werkte was de 30€ dure originele Xbox linkkabel die een van mijn maten in een domme bui had gekocht. Toen we alle kabels hadden vervangen door gewone internet kabeltjes werkte alles vlekkeloos. De Halo II tunes spetterde uit onze speakers, god wat ben ik blij dat die mensen zulke spellen maken. Als ze Halo III maar net zo goed maken als het eerste deel! Dan ben ik gelukkig.
Toen we non stop bezig waren van 2 uur 's middags t/m 4 uur 's nachts zijn we maar gaan slapen. De volgende ochtend weer om 9 uur eruit en verder gamen. Alleen had het stilstaan de zware tv niet erg goed gedaan. Toen we probeerden hem weer aan te doen, hoorden we hetzelfde ijzingwekkende geluid maar deze keer kregen we het beeld niet meer goed met een paar flinke klappen.
Dus een nieuwe tv verder, begonnen we aan de finale. Na 40 minuten was het 37/23/42 van de 50 na een killingspree ging een van mijn maten er met de eer vandoor. Wij zijn alledrie trouwe PU lezers en vinden het blad Toppie!
P.s. wij dagen de redactie van de PU uit voor een toernooi!

Bart Mulder | Kapelle

Zorg dan eerst maar dat die brug gemaakt wordt.

YO! ART

Yo PU luitjes.
Ik heb al meerdere malen geprobeerd de PU te halen en nu heb ik een andere manier gevonden dan Ed verbeteren of proberen Jurjen aan te zetten de macht te grijpen. Ik protesteer nogmaals (ik weet het, het is al laat) tegen het te lage cijfer van Harvest Moon A Wonderful Life. Dit maal met een tekening.
Ook wil ik bij deze de vraag stellen of Nintendogs een echte titel voor de Nintendo DS is of dat het niet waar is dat die uitkomt.
Keep up the good work.

Marvin de Rooij | Geertruidenberg

Jeroen blijft Harvest Moon niet goed vinden... En jouw tekening is niet veel beter, trouwens..



OOGAPPEL



Yo Gasten.
FF een vraaggie over Metal Gear Solid 3 SnakeEater. MGS 1 en MGS 2 spelen zich zeg maar in deze tijd af, deel 3 daarentegen in de jaren 60. In deel 3 raakt Snake echter een oog kwijt en die heeft ie nog in deel 1 en 2??? Heeft Konami jullie hier misschien iets over verteld?

Martijn Heijnis | Internet

Deel 1 en 2 draaien om een en dezelfde hoofdpersoon. Deel 3 speelt zich inderdaad ver voor die tijd af en dus kan Snake uit MGS 3 niet dezelfde Snake zijn als in MGS 1 en 2. In MGS 3 kruip je dan ook in de huid van de vader van Snake, de zogenaamde Big Boss.
Had je een beetje opgelet bij het spelen van de MGS 1 en 2 dan had je ook geweten dat Big Boss een oog mist en dus niet zijn zoon. Schnappi?

NERD

Beste redactieleden,
Het is dinsdagochtend, 2 maart van het jaar 2005. Het belooft een ordinaire kutdag te worden, ik heb een schooldag voor de boeg die van half 9 tot half 5 zal gaan duren. Mijn wekker gaat, half 7 alweer! Ik kijk uit mijn raam.. terwijl ik kijk voel ik me alsof ik nog droom. Na een paar seconden rechtop in bed te hebben gezeten, besluit ik maar weer ff te gaan liggen. Misschien een krap kwartier later besef ik me dat ik nu toch echt voort moet gaan maken.
Ik ga weer zitten, en kijk nogmaals uit mijn raam. Wat ik zie is ongelooflijk en onwaarschijnlijk: een compleet witte wereld! Het heeft gesneeuwd, en flink ook! Mijn dag kon niet meer stuk, ik zag de grootscheepse sneeuwbalgevechten in de pauzes al helemaal voor me.
Eenmaal op school aangekomen was het gevecht al van start gegaan. Ik gooi een sneeuwbal in een jongen zijn gezicht, die zichzelf nogal stoer vindt. Zo'n type die, als hij de gids openslaat en ziet staan "De perfecte partner", denkt dat het een documentaire over hem betreft. Tevens vindt hij zichzelf nogal breed en goedgebekt, maar dat terzijde. Ik gooide dus een sneeuwbal, vol in zijn gezicht. Zijn reactie was: "Kanker op, lelijke computernerd!".
Na aanleiding van deze term die ik naar mijn hoofd geslingerd kreeg, besloot ik tot het schrijven van een brief middels het medium e-mail. Een term die mijn bloed liet koken, mijn hartslag 1x over deed slaan, en mijn tenen liet krommen. Hij noemde mij computernerd!
Al enige tijd erger ik me aan het feit dat wij gamers vaak als "nerds" bestempeld worden. Wat zou de reden hiertoe zijn? Waarom is iemand een nerd als hij of zij dagelijks een spelletje speelt?
Zo had ik het laatst bijvoorbeeld met een vriend over gamers. Volgens hem waren dat allemaal maar nerds die geen vrienden hadden. Hij ergerde zich dood aan het zielige gedrag van de puisterige pubers op zijn school, die het alleen maar over gamen hadden. "Zitten ze met een stuk of drie in de aula op hun Game Boy te spelen, zo'n zielig ding waarmee je met een stokje poppetjes kunt bewegen."
Ik was natuurlijk benieuwd naar zijn argumenten over het feit dat iemand een nerd is als hij/zij zijn/haar handheld meeneemt naar school. Het bleek dat hij deze niet had.
De handhelds zijn gemaakt voor mensen die van gamen houden, gewoon, als extraatje. Voor "erbij" zeg maar. (Tenminste zo zie ik het, er zullen ongetwijfeld mensen zijn die alleen een handheld hebben..) Als je jezelf daar nou mee kunt vermaken, is dat toch geen nerd-gedrag?!
Dan ook nog dat commentaar op mensen die er gewoon van houden om op hun console en/of pc te gamen. Als mensen dit over mij of iemand anders te horen krijgen, krijgen wij gelijk een soort van nerdstempel. En dat terwijl diezelfde mensen eerst nog een geheel andere kijk op diegene hadden.
Waarom worden mensen die niet volgens de puberale schooletiquette leven, meteen bestempeld als nerd? Is gamen dan nog steeds niet geïntegreerd in onze samenleving? Als je niet dezelfde interesses hebt als iemand anders, ben je dan een nerd?
De een gaat een avondje met zijn vrienden naar de kroeg, de ander gaat gezellig met wat vrienden op de bank een potje gamen. Waar dan die grens ligt dat iemand een nerd is, is voor mij volkomen onduidelijk.
Ik hoop dat over een tijdje gamen een principe is geworden, net als een avondje film kijken met wat vrienden, en dat ook minder mensen er volkomen verkeerd tegen aankijken. Zo kunnen wij als vredelievende nerds lekker ons ding doen, zonder in een hokje geplaatst te worden.

Robin Doezie | Almere

Je hebt helemaal gelijk, en Almere is een toffe stad...

★ KORTE ★ VRAAGJES

Heey PU gasten ik heb wat vraagjes voor jullie. Ik ga naar de VS (Calorado) voor 2 à 3 jaar duzzz:
1. Is het blad ook in de VS te koop?
2. Hebben de DS en de PSP in de VS speciale dingen in het pakket? (zijn ze bijvoorbeeld goedkoper?)
We gaan juni al weg dus ik hoop dat het erin komt staan. (abonnement is bijna afgelopen)
Heey ik vind jullie blad erg gaaf, ga lekker door PEACE.

Simon Klaarenbeek | Almelo

1 Nee, ook niet in Colorado...
2 De dollar staat gunstig dus als je je Euro's omwisselt, betaal je zeker minder. Bovendien is de PSP daar sinds 24 maart te koop.

Hey PU!
Weten jullie wanneer die PSP in de winkel ligt? Want er werd gezegd 25 maart maar dat is nu weer veranderd. Dus weten jullie hier misschien wat van?

Rowin | Internet

We zijn bang dat het pas na de zomer wordt.

Yo PU gastûh,
Ik heb een paar vraagjes.
1. Van welke next gen console hebben jullie de hoogste verwachtingen?
2. Welke handheld, DS of PSP, wordt volgens jullie het succesvolst?
3. Kunnen er meer posters in de PU komen?

CubeebuC | Internet

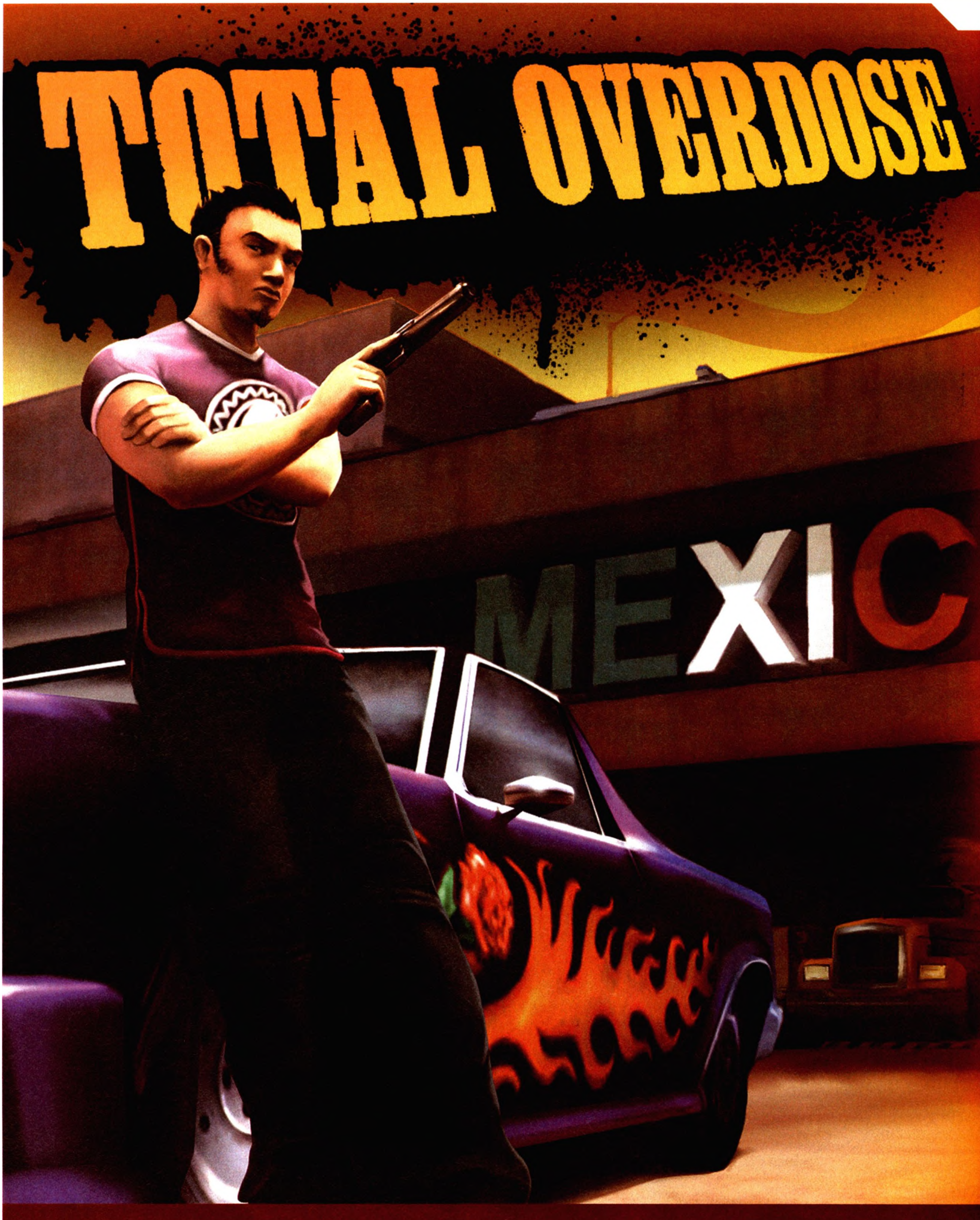
1. We zijn benieuwd naar alledrie, en dat menen we oprecht.
2. We verwachten dat er meer PSP's dan DS-en zullen worden verkocht maar pin ons er niet op vast.
3. We doen ons best, vind je niet?

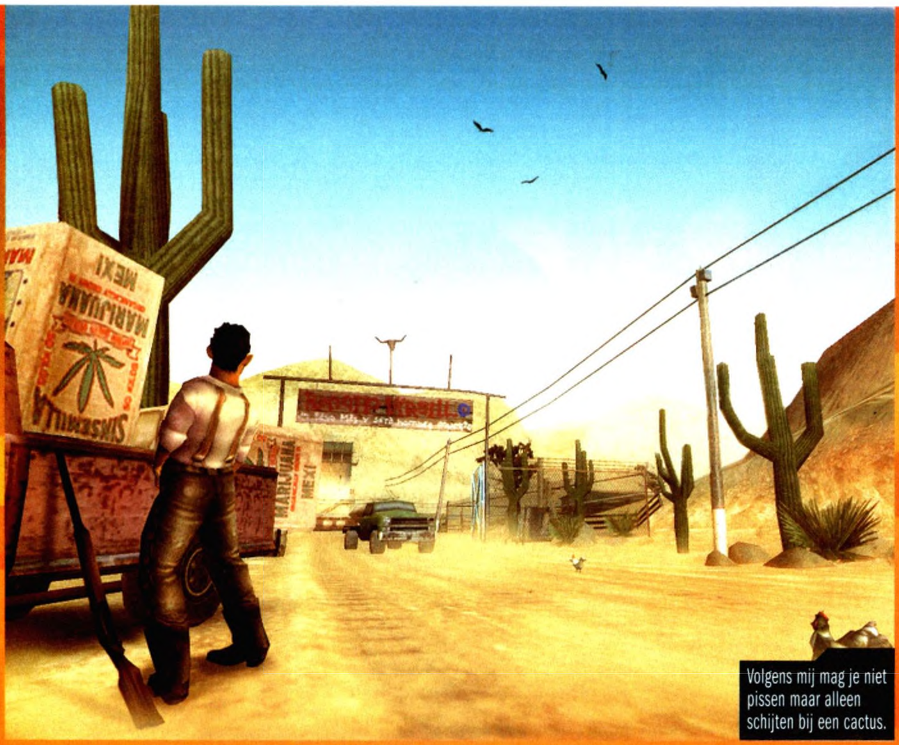
Hoi ik heb een paar vraagjes.
1. Welke Xbox game is het best???
- Mercenaries: Playground of Destruction
- Mechassault: Lone Wolf
- Timesplitters: Future Perfect
2. Over de DS; ze zeggen dat je een schok krijgt als je statisch bent. Is dat waar?
3. Is de gameplay van Mercenaries goed?
4. Zijn er goede spellen voor de Nintendo DS?

Robert | Internet

1. TimeSplitters op de voet gevolgt door Mercenaries.
2. Dat schijnt alleen te gebeuren als je met de DS in bad zit en tijdens het spelen twee vingers in het stopcontact steekt.
3. Ja.
4. Ja.



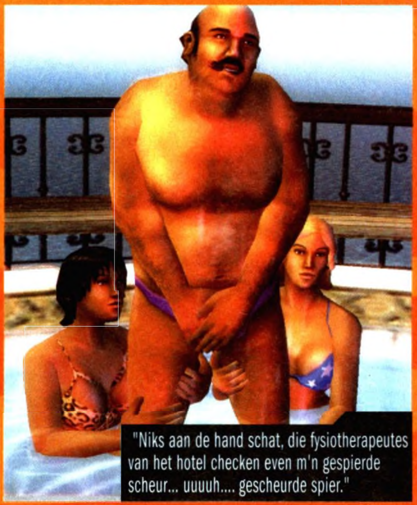

TOTAL OVERDOSE
MEXIC



Volgens mij mag je niet pissen maar alleen schijten bij een cactus.



"Zo, en dan nu effe de moonwalk. Oe, ihi, ihihi. I'm bad."



"Niks aan de hand schat, die fysiotherapeutes van het hotel checken even m'n gespierde scheur... uuuuh.... gescheurde spier."

Dat spelontwikkelaars lang niet altijd even creatief en innovatief zijn, hoeven we jullie niet te vertellen. Dat dit meestal leidt tot slappe aftreksels van de spellen waarbij leentjebuur is gespeeld, zal jullie eveneens bekend zijn.
Dat het ook anders kan uitpakken, bewijst Total Overdose; een game die alles jat wat los en vast zit maar een en ander op een zeer verrassende manier weet te combineren.

Mexico ken ik eigenlijk alleen van de menukaart van mijn favoriete restaurant: burritos, tacos, chalupas, enchilades, chimichangas, flautas en fajitas; stuk voor stuk gerechten waar je je vingers bij aflikt. Het grappige is dat al die gerechten grotendeels uit dezelfde ingrediënten bestaan maar toch van smaak verschillen.
Eigenlijk is het met computerspelletjes vaak net zo; alles lijkt op elkaar maar wanneer makers de bestanddelen op een iets andere manier gebruiken, krijg je toch een (heel) andere spelervaring.
Ook de Mexicaans getinte shooter Total Overdose is ontwikkeld met behulp van een aantal overbekende ingrediënten maar doordat ze op een behoorlijk originele wijze met elkaar zijn gecombineerd, krijg je een frissere spelervaring dan je in eerste instantie zou verwachten.

GRAND MAX HAWK

Total Overdose is in vele opzichten herkenbaar zonder dat het storend overkomt. Gaan we puur en alleen op het uiterlijk af dan zien we duidelijk kenmerken van Grand Theft Auto, waar vooral de tekenfilm-achtige look verantwoordelijk voor is. Ook uit de muziek, die overigens perfect bij de sfeer van het spel past, valt af te leiden dat men met een timmermansoog gekeken heeft naar de titel van Rockstar. En er zijn nog meer voorbeelden waaruit blijkt dat men de GTA serie een warm hart toedraagt. Zo speelt de game zich voornamelijk af in een fictieve (Mexicaanse) stad, waarbinnen je kunt gaan en staan waar je maar wilt. Althans die indruk wordt heel knap gewekt, want in werkelijkheid zijn alle gebieden afgebakend en volg je een verhaallijn die je van missie naar missie stuurt. Tijdens zo'n opdracht kun je overigens wel doen wat je zelf wilt, of je nu met een wagen op vijanden inrijdt of dat je je bezighoudt met het vermoorden van kippen, het kan allemaal... maar dan wel binnen het afgebakende gebied.

MAX HAWK GRAND

Kijken we verder dan de uiterlijke kenmerken, de essentie schuilt immers binnenin, dan zien we veel overeenkomsten met Max Payne. Aan die vergelijking ontkom je sowieso niet als je een shooter maakt waarbij je tegen de rug van het hoofdpersonage aan kijkt terwijl je jezelf al schietend, met een veelheid aan verschillende destructieve wapens, een weg door hordes tegenstanders dient te banen.
Tijdens de vuurgevechten heb je de mogelijkheid om al duikend de kogelregens van je tegenstanders te ontwijken. Tijdens die duikvlucht vertraagt de tijd waardoor je gemakkelijk je vizier kunt richten op de 'banditos' die jou het leven zuur maken.
Total Overdose geeft hier echter wel een aardige eigen twist aan. Als speler heb je namelijk de beschikking over twee knoppen die ervoor zorgen dat het personage automatisch ergens op richt. De ene knop richt automatisch op (nog) levende doelen en de andere knop selecteert objecten die kapot kunnen. Tijdens een zijwaartse sprong kun je dus (in slow-mo) mikken op wat vijanden om ze te doorzeven, vervolgens wissel je van wapen en knal je een

VERHAAL

Bij een shooter als Total Overdose is het verhaal natuurlijk ondergeschikt aan de actie. Het verhaal, dat dan ook behoorlijk zwak is, gaat ongeveer zo;
Ernesto Cruz, is DEA agent en na een opdracht wordt hij tijdens de terugreis door zijn team uit het vliegtuig gegooid. De hele affaire wordt in de doofpot gestopt en aan zijn twee zoons wordt verteld dat hij gestorven is aan een overdosis. Vandaar die titel.
Ernesto's zoon, Tommy, zit ook bij de DEA en gelooft het overdosis verhaal voor geen meter. Hij wil er koste wat het kost achter komen wat er daadwerkelijk met zijn vader gebeurd is.
Tommy's onderzoek lijkt vlotjes te verlopen tot hij door zijn eigen stommiteit gewond raakt. Tijd nu om zijn tweelingbroer Ramirez uit de gevangenis te halen en hem in de huid van Tommy te laten kruipen...
Ach, zo zie je maar weer dat zelfs de slechtste scriptwriters toekomst hebben in de gamesindustrie.
Gelukkig dan maar dat spellen in dit actievolle genre niet al te zwaar worden beoordeeld op het verhaal.



Typisch zo'n keurig Amerikaans stadje waar negers en vrouwen hun plaats nog weten, iedereen naar de kerk gaat en niemand problemen heeft met incest en huiselijk geweld.

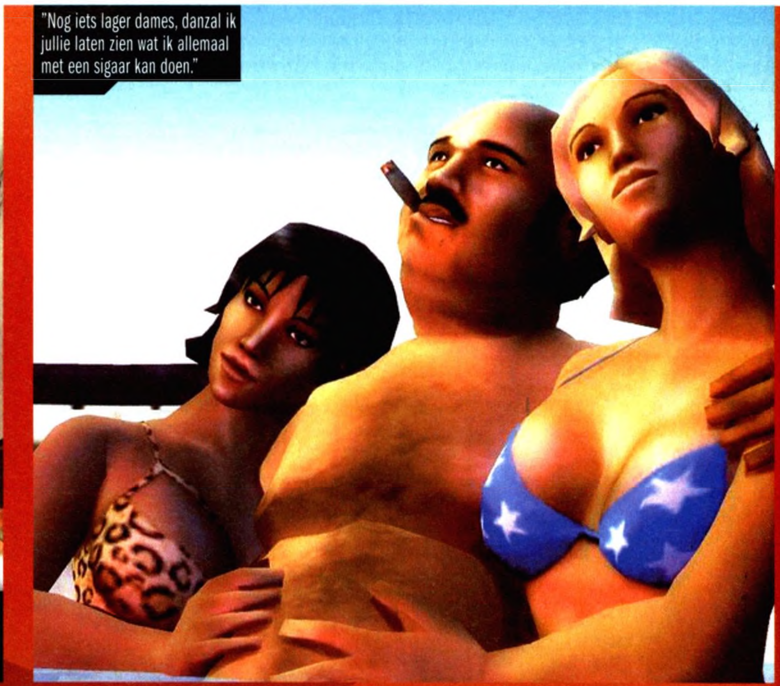


Middels een subtiele aanraking van z'n zonnebril bracht hij de autobom tot ontploffen. De ontsteking onder z'n t-shirt viel daarbij nauwelijks op.

DEADLINE GAMES • SCI • ATOLL SOFT • TEL: 0318-505464 • WWW.TOTALOVERDOSE.COM



"Man ik schrik me rot! Je kunt 't toch gewoon vrágen als je zo graag met me naar bed wilt."



"Nog iets lager dames, danzal ik jullie laten zien wat ik allemaal met een sigaar kan doen."

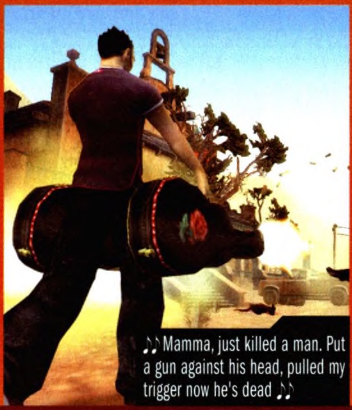


"Grijp 'm dat heeft ie geleerd in een Arabisch trainingskamp!"

"DE POTENTIE IS ER IN IEDER GEVAL, NU DE AFWERKING NOG"



"Dit is een situatie waar ik effe geen vat op krijg. Ik moet uit een ander vaatje tappen."



♪ Mamma, just killed a man. Put a gun against his head, pulled my trigger now he's dead ♪

groepje benzinevaten overhoop waarachter een aantal andere baddies zich verschansten. Zo schakel je dus in een handomdraai een flink aantal slechteriken uit.

HAWK GRAND MAX

Die vertraagde sprongen kun je ook in de buurt van een muur of paal maken, en hier komt warempel Tony Hawk om de hoek kijken. Want na zo'n duikvlucht kun je je hoofdpersonage enkele speciale vaardigheden ten toon laten spreiden. Als een ware Perzische prins (nóg een inspiratiebron) loopt hij zijwaarts tegen de muur op waarna hij op het hoogtepunt van zijn muurwandeling een radslag maakt om weer keurig op zijn beentjes terecht te komen. Ook tijdens deze stunt wordt alles kort vertraagd waarna je dus weer de nodige vijanden om zeep kunt helpen. Lukt het je om tijdens die "wandeling" de tegenstander op een headshot trakteren dan verdien je een hoop extra puntjes, waarna er een meter begint te lopen.

Je kunt de missies eigenlijk beschouwen als een groot skatepark waarin je van A naar B kunt komen met een hele lange combinatie. In Total Overdose rijg je die echter niet, zoals in Tony Hawk, met allerlei trucjes aan elkaar maar doe je dat met 'kills'. Op het moment dat je iemand omlegt heb je namelijk twintig seconden om de volgende te killen, waarna de klok weer bij twintig begint af te tellen, en jij snel op zoek moet naar de volgende ongelukkige. Hoe meer slachtoffers je achter elkaar overhoop knalt, hoe hoger je score na afloop van de combinatie zal zijn.

Er is echter nog een manier om je score te verhogen, namelijk de wijze waaróp je de 'banditos' omlegt. De eerder genoemde wandeling over de muur in combinatie met een headshot wordt 'fly on the wall' genoemd en levert meer punten op dan wanneer je iemand 'gewoon' doodschiet. Door steeds meer verschillende moves aan elkaar te plakken en steeds binnen de gegeven tijd nieuwe slachtoffers te maken, bouw je een ellenlange combinatie op. Je kunt op deze manier zelfs het einde van een missie halen in één enkele lange combinatie.

ARTISTA DE LA MUERTE

Het aan de lopende band omleggen van tegenstanders is in feite waar het op neer komt in dit spel. Dat klinkt behoorlijk eentonig maar juist doordat je de 'kills' aan elkaar rijgt wordt het een stuk aantrekkelijker. Als een ware 'artista de la muerte' ga je te werk. Je combineert er driftig op los, van muurwandeling met headshot tot snoekduik met dubbele kill. Telkens verspringt de timer naar twintig seconden en moet je als een razende bedenken hoe je de volgende tegenstander kunt doden. Misschien een dynamietstaaf gooien naar een aantal benzinevaten, die vervolgens in je vizier nemen, wisselen van wapen en dan op het juiste moment een kogel door de springstof jagen, waarna de tonnen tot explosie komen. De besturing is wel even wennen in het begin maar toen ik het eenmaal in de vingers had, zat ik met een grote grijns met de controller in mijn handen.

LOCO

De combo's leveren niet alleen veel punten op, je verdient er ook nog eens handige extraatjes mee. Zo kun je wat gezondheid scoren, een rewind mogelijkheid (ja, ja; ook deze game kan terugspoelen) en een 'Loco move'.

De rewind functie die ooit werd geïntroduceerd in Blinx en die we inmiddels in veel meer games tegenkomen, dient in Total Overdose twee doelen. Zo kun je 'm gebruiken als een soort extra kans wanneer je al je levenspunten verloren hebt. Met rewind wordt de tijd dan een paar seconden teruggezet inclusief wat extra gezondheid. Zo kun je dat lastige stukje opnieuw proberen maar dan met een iets andere aanpak.

Een ander moment waarop de rewind goed van pas komt, is als een combo mislukt. Stel je voor, je hebt zojuist tien gasten omgelegd, de timer is bijna op en je mist net die ene om er weer de volle twintig seconden bij te krijgen. Dan zet je de rewind functie



Alsof je een linksbuiten een dubbele schaar ziet maken. De kogel komt van rechts, nee links, nee toch rechts.



in en kun je het nogmaals proberen om het tot een goed einde te brengen.

Het neusje van de zalm zijn de zogenaamde Loco Moves. Deze vaardigheden zijn zo destructief en compleet over the top dat ze de rewind functie volledig overschaduwen maar ze zijn dan ook behoorlijk lastig om te verdienen en slechts beperkt inzetbaar. Gooi bijvoorbeeld een 'piñata' naar een groep vijanden en ze zullen zo blij als kinderen op het diertje van papier-maché af lopen waarna het papieren monster ontploft. Of je activeert El Mariachi, waarna de hoofdpersoon met twee gitaarkoffers het vuur op de ongelukkigen opent. Het zijn compleet onzinnige taferelen maar ze passen helemaal in het beeld van de game en de sfeer die het spel oproept.



"Hé C.J. da's nog eens wat anders dan met een paarse dildo over straat lopen, hè?"

DOSEREN

Total Overdose doet heel veel wat andere spellen al gedaan hebben en misschien zelfs beter gedaan hebben. Maar in feite is het net als met de menukaart van het Mexicaanse restaurant waar ik regelmatig kom; het lijkt allemaal verschrikkelijk veel op elkaar maar doordat de kok net even anders omgaat met de ingrediënten krijg je toch steeds wat anders op je bord.

Het is te hopen dat het team achter Total Overdose gedoseerd te werk gaat bij de totstandkoming van de game; een snufje teveel Max Payne, GTA of Tony Hawk en het kan helemaal verkeerd uitpakken. Ze zullen de juiste balans moeten vinden; de potentie is er in ieder geval, nu de afwerking nog.





FILMOGRAFIE

Total Overdose heeft veel ideetjes uit films gehaald, met name drie films van regisseur Robert Rodriguez; El Mariachi, Desperados en Once Upon A Time In Mexico. Drie films waarin het draait om El Mariachi, een muzikant die voor een huurmoordenaar wordt aangezien, waarna een en ander ontaardt in het nodige vuurwerk.

Robert Rodriguez weet in deze films het clichématige geweld zo prachtig in beeld te brengen dat het iets speciaals wordt. De ontwikkelaars achter Total Overdose geven de speler de mogelijkheid om die geweldadige scènes na te spelen en als het ware zelf te regisseren, zonder dat het allemaal te ingewikkeld wordt.

De sterrencast uit de drie films (o.a.Antonio Banderas) heeft Total Overdose niet maar de invloed is onmiskenbaar en zal de liefhebbers bevallen.



"Niet doen want vind ik vind 't zo lekker"



Dit soort taferelen hadden 'Boer zoekt vrouw' een stuk leuker gemaakt.



DEADLINE GAMES • SCI • ATOLL SOFT • TEL: 0318-505464 • WWW.TOTALOVERDOSE.COM

WHAT'S UP?

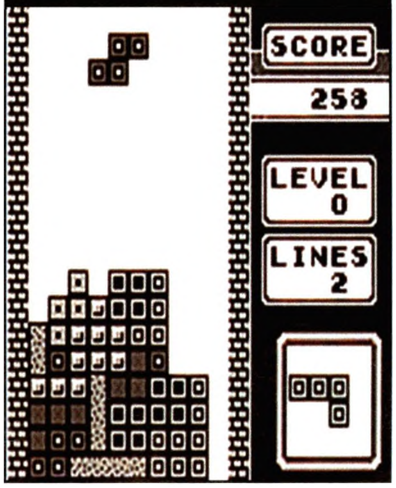
POWERSPY

■ Dat we regelmatig door de media benaderd worden met de vraag of we wat info kunnen geven over de game-industrie, is inmiddels wel bekend. Maar af en toe zitten daar vreemde verzoekjes bij. Damesglossy Elle vroeg ons namelijk of we meiden wisten van rond de 20 jaar die een gameclubje hadden.
■ We gingen er voor het gemak maar vanuit dat ze een clan bedoelden.
■ De binnenkort uit te komen film Sin City wordt mogelijk ook in spelvorm gegoten. Men heeft dan wel een probleem met de naam van de game want Rockstar heeft de titel GTA: Sin City laten vastleggen. En je weet hoe Rockstar is als het gaat om het beschermen van hun eigendommen.
■ Over GTA gesproken; er zijn in de Benelux inmiddels 400.000 exemplaren van San Andreas verkocht. En dan moeten de PC en Xbox-versie nog komen. Zou men het miljoen halen?
■ Laatste roddel over Rockstar. Men heeft aangegeven dat het volgende deel voor de next gen consoles zal uitkomen (goh) en dat het buiten de VS zal plaatsvinden.
GTA: Spanbroek lijkt ons heel tof, en GTA: Johannesburg kan qua geweld ook prima maar we zetten voorlopig ons geld op GTA: Moscow; maffia, bruut geweld, terroristen, illegale wodka en plenty hoeren, wat wil je nog meer?
■ Hilarisch verhaal over Bill Roper, de bedenker van ondermeer de Warcraft-saga. In 1994 probeerden ze op de E3 voor het eerst een spel van hem te pushen, genaamd Warcraft: Orcs and Humans. Roper en de zijnen moesten de bezoekers echt smeken om te komen kijken naar die ene PC op hun stand waar hun game op draaide.
■ Moet je nu eens op de Blizzard stand proberen te komen. Bijna niet te doen, al is het maar omdat de zweetgeur van al die Amerikaanse RPG-nerds niet om te harden is.
■ Dat men in Duitsland al het bloed uit de games dient te slopen, weet de gemiddelde gamer inmiddels wel maar dat developers ook alle Nazi-uitingen uit hun spellen dienen te halen, dat is nieuw.
■ Om Call of Duty door de keuringcommissie (ja, de grap met Göring-commissie ligt voor de hand) te slepen, diende Activision alle Swastika's op vlaggen en uniformen weg te halen.
■ Fikse problemen voor uitgever The Gathering dat The Guy Game op de markt bracht. Het betreft een lame spelletje waarin je opdrachten moet vervullen in ruil voor filmpjes van springbreakers (populair Amerikaanse lentefeest waarin elke student lam gaat en met iedereen de koffer in duikt) die hun Harry's wat frisse lucht geven. Helaas bleek een van de ladies op de filmpjes 17 jaar en dat mag niet.
■ De dame in kwestie liet door haar geldwolf, uuuh... advocaat, bekend maken dat door het filmpje haar studie, haar carrière en haar werk voor de kerk in gevaar kwamen.

DINGEN DIE JE NOG NIET WIST OVER TETRIS

Tetris bestaat 20 jaar en dat zorgt voor een aantal feestelijkheden waaronder een Engelse competitie via Sky Gamestar, Sky's interactieve TV gameskanaal. De winnaar gaat met duizend pond naar huis. Of beter gezegd, ontvangt dit bedrag thuis aangezien je Tetris vanuit je luie stoel speelt. Maar, wist je dit al over Tetris...

1. Tetris is gebaseerd op een eeuwenoude Romeinse puzzel genaamd Pentamino
2. Er zijn inmiddels wereldwijd meer dan 86 miljoen Tetris exemplaren verkocht.
3. Het Tetris logo is ontworpen door de legendarische platenhoesartiest Roger Dean, bekend van zijn werk voor de symforockers Yes, in de jaren zeventig.
4. De game inspireerde in 1992 ene Dr. Spin om een vreselijk slecht singeltje uit te brengen met muzieksamples van Andrew Lloyd Webber. Help!
5. In september 2002 moest de 23-jarige Faiz Chopdat vier maanden de gevangenis in nadat hij tot drie keer toe pertinent weigerde zijn mobiele telefoon uit te zetten tijdens een vlucht van Egypte naar Manchester. De telefoon interfereerde met de apparatuur van het vliegtuig maar Chopdat bleef steeds opnieuw zijn telefoon aanzetten. Hij was Tetris aan het spelen.
6. 's Werelds kleinste spelletje Tetris vond plaats onder een elektron-microscoop in het Department of Physics of Complex Systems in Amsterdam. Je moet er maar zin in hebben.
7. Yuri Yevushenko, directeur van de Russian Academy in de jaren tachtig, claimt dat Tetris zo succesvol is omdat "in plaats van veel Amerikaanse games die enkel gaan over moorden schieten en achtervolgingen, Tetris handelt over bouwen en orde".
8. Tijdens een recente studie in Amerika, op de Harvard Medical School's Department of Psychiatry, liet men 27 Tetris spelers drie dagen lang, zeven uur per dag Tetris spelen. Veel proefkonijnen hadden tijdens het slapen zogenaamde Tetris-dromen.
9. Er is een heuse online Church of Tetris website, die honderden bezoekers per week trekt: http://homepage.mac.com/redbird/churchoftetris/



COPY-PASTE

Soms is het wel heel duidelijk waar een ontwikkelaar z'n inspiratie vandaan haalt. Zo zijn de gelijkenissen tussen Stolen (plaatjes rechts) en de Splinter Cell reeks wel heel erg opvallend. Niet alleen het abseilen komt ons bekend voor, ook de gelijkenis in weersomstandigheden is treffend. Het vanachteren sneaken is zelfs bijna één op één van Sammy afgekeken. Pijnlijker is dat de ontwikkelaar van Stolen, (What's in a name?) Blue 52, onlangs haar deuren sloot. Stolen ligt nog wel gewoon eind april in de winkels.



SPINOFF GAMES ZIJN HIP

Er komt een racegame onder de naam Jak X, Mario Party komt naar de GBA én Commandos wordt een shooter. Kortom; spin-offs zijn hip! Vijf spin-offs waarvan wij denken dat ze vandaag nog gemaakt moeten worden.

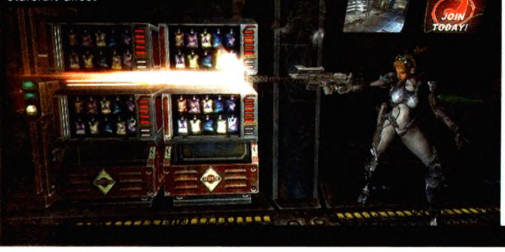
FAMILY STREET
Oude straatspelletjes voor het hele gezin. Hinkelen, touwtjespringen, knikkeren, hoelahoepen, tikkertje, stoepranden en wat dies meer zij. Retro is hot en EA is dé partij om ook dit concept perfect te marketen.

THIEF: THE STOLEN SPLINTER CELL
Garrett en Sam Fisher komen door een time-portal samen terecht in het oude Japan waar ze zich bekwamen in de ninja-kunsten om nog meer sluipmoves te leren. De saké smaakt echter zo goed dat beide heren stomdronken worden en de kapitale Splinter Cell gestolen wordt terwijl ze nietsver moedend hun roes uitslapen.

STRONGHOLD: ARMOR OF HONOR
Een first-person zwaardvecht game waarin je vijftig levels mag hakken, hakken en nog eens hakken tot je er motion sick van wordt! Onderweg verdien je mooier gepoetste harnassen en scherpere wapens, rijg je draken en zwarte ridders aan je zwaard, druk je jonkvrouwen aan de borst en luister je naar minstreelmuziek.

STARCRAFT GHOST
Een action-adventure in het Starcraft universum waarbij je een sexy Ghost spionne speelt die... hé wacht eens even? Die game is toch al in de maak? Inderdaad al een kleine vier jaar. Komaan, Blizzard; of breng de game uit of kap ermee, want dit uitstellen begint clowneske vormen aan te nemen.

COWBOYS OF THE OLD REPUBLIC
Een Wild West RPG waarbij je je cowboy moves gaandeweg verbetert: sneller je gun uit je holster trekken, beter leren paardrijden, vuiler poker spelen in de saloon, sneller hoefijzers van je ros verwisselen ... eeeh? Bij nader inzien; laat ook maar!

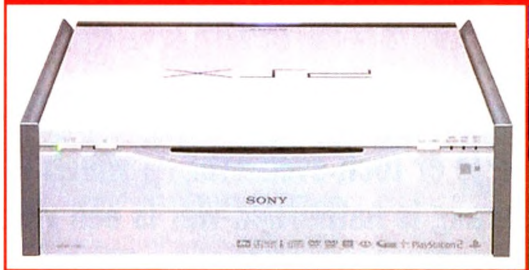
Starcraft Ghost


PSP PAS IN DE HERFST?

Bronnen, geruchten, stemmen in de wandelgangen, ons voorgevoel, après-ski en wat al niet meer, maken één ding duidelijk: de PSP ligt op zijn vroegst pas eind van de zomer in de winkels, dat is als alles meezit. En aangezien nooit iets meezit als het om releasedata gaat wanneer je in Europa woont (en al helemaal in Nederland) zouden we daar ons geld ook niet op zetten. Er wordt namelijk ook de maand 'september' genoemd. Lekker dan!
Nintendo lacht inmiddels in zijn vuistje. In Europa zijn inmiddels meer dan 500.000 stuks van de DS over de toonbank gegaan en dat waren er vast een stuk minder geweest als de PSP gelijktijdig in de winkel had gelegen.



JAPANEWS





■ Meldde Sony vorige maand nog dat ze stopten met de productie van de PSX, deze maand kondigen ze doodleuk aan dat ze nieuwe ontwerpen in de markt gaan zetten. Het verschil met de oude? Simpel, de nieuwe kunnen gemakkelijk bestanden uitwisselen met de PSP.

■ Ik kies jou Pikachu! In Nagoya is een Pokémon park geopend. Daar kun je in een reuzenrad in Pokéballen zitten en zelfs in een heuse Pikachu draaimolen een rondje maken. Wij weten waar we deze zomervakantie naartoe gaan!



■ Op 14 februari werd Godzilla 50 jaar oud en als verjaardagscadeau kreeg het monster zijn eigen ster op de Walk of Fame.

■ Nintendo doet iets met



Pepsi en dus doet Sony iets met Coca Cola. Zo ontstond de Coca Cola PSP en een speciale Everybody's Golf. Drink je in Japan een Coca Cola product dan kun je meedoen aan een speciale trekking waarbij je kans maakt op de speciale PSP en game.

■ Helemaal hot bij de Japanse kids is het vechten met kevers. Doormiddel van speciale kaarten kun je de kevers bijzondere krachten meegeven.



■ Kijk eens wat onze Sushiboer voor ons mee heeft genomen. De enige echte Super Mario koelkastmagneetjes! Zo maak je de koelkast van je moeder natuurlijk behoorlijk ...uuuh... cool!



POWERSPY

■ Dat is waarschijnlijk een raar gevoel voor EA: een licentie die ze kwijtraken. Namco heeft namelijk de Warhammer-licentie van de grootmacht overgenomen. En da's maar goed ook want op Warhammer Street zit niemand te wachten.

■ Ook Activision baalt als een stekker, tenminste als de overname van de makers van het mega-succesvolle Rome: Total War door Sega doorgaat. Dat Sega iets overneemt is al nieuws, laat staan een PC-developer. Wij dachten altijd dat men bij Sega niet eens wist dat je gamen kon op de PC.

■ Over Sega gesproken, de Japanners gaan een platformer maken rond de vijand van Sonic: Shadow. Inderdaad een egel met een schijthumeur.

■ Het is momenteel sowieso in om de zwarte kant van gamekarakters te tonen. Zo wordt de humor van Jak bijvoorbeeld steeds bijtender en is Sam Fisher tegenwoordig alleen nog maar aan het grommen.

■ Goed voorbeeld is ook de Prince of Persia. Wat ooit een fris geknipte jongeman van Arabische afkomst was, verwerd in Warrior Within tot een moordlustige Jihad-strijder.

■ Overigens gaat het gerucht dat de prins in het volgende deel weer terug gaat naar z'n oorsprong, dus minder knokken en meer springen. Opmerkelijk, want Ubisoft had die switch juist gemaakt uit commerciële motieven.

■ Sega's Football Manager 2005 is verboden in China omdat je in het spel kunt meedoen als Tibet, Taiwan en Hongkong. En China beschouwt die landen als eigen provincies.

■ Saillant detail: de game is helemaal niet uit in China en de tips kwamen van gamers die het spel illegaal van het net getrokken hadden.

■ The Blackeyed Peas blijken voor EA hun complete CD opnieuw te hebben opgenomen in 'Simlish'. Misschien dat we die gasten nu wel verstaan.

■ Ook al vinden we het geen absolute topper, GT4 blijkt immens goed te verkopen. Volgens Sony zal de eerste zending voor Europa van 3,2 miljoen exemplaren binnen de kortste keren uitverkocht zijn.

■ In Engeland was het spel zelfs de snelst verkopende game ooit. Boris en J.J. weten weer even dat ze niks voorstellen.

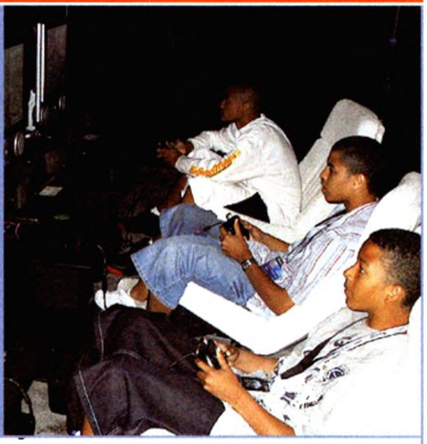
■ Het gerucht gaat dat Splinter Cell 3 wel eens de laatste Splinter Cell kan zijn met Sam Fisher in de hoofdrol. In een aantal interviews op het net lieten medewerkers van Ubisoft los dat Sam meer een leraar zou kunnen worden en dat je de volgende keer zelf de googles op kunt doen.

■ Wordt een leuke strijd: The Godfather versus Scarface. Wie gaat het 't beste doen? Moeilijk te beoordelen op dit moment want van beide games hebben we niet meer gezien dan een paar screens en enkele filmpjes.

■ Boris vloog zelfs helemaal naar de VS om de hype voor EA's Godfather op te starten want iets anders kun je twaalf uur vliegen voor twee filmpjes niet noemen.

E3 LIEGT DAT HET GEDRUKT STAAT

Elk jaar krijgen we per mail de uitnodiging voor de nieuwe E3. En elk jaar bezweert men ons weer dat er geen jongeren onder de 18 worden binnengelaten en dat de bewaking hier zeer strikt op let. Zie de bewuste mail. Dit tot grote teleurstelling van veel gamefans overal ter wereld die graag naar het walhalla willen afreizen en daar best een hoop geld voor overhebben. Maar het mag niet dus... Toch? My ass, even graven in de foto's die we vorig maakten, leert ons dat het op de beurs wemelde van de koters. De E3 organisatie liegt dus letterlijk dat het gedrukt staat.



Also, please note that submitting a registration request form does not automatically guarantee a media badge for E3Expo 2005. Please visit the E3Expo online media center at www.e3expo.com/media, for the list of credentials required to qualify as media.

Thank You,

E3Expo 2005 Media [redacted]

Please Note:
E3Expo 2005 is a trade event and is not open to the general public. No one under 18 will be admitted, including infants. This policy is strictly enforced.

TOP 10

AANWIJZINGEN DAT JE TE VEEL WORLD OF WARCRAFT SPEELT

1 Je raakt alleen nog maar opgewonden als je vriendin zich gedraagt als een Goblin.
2 Je noemt je pasgeboren zoontje Blizzard.
3 Je herkent je eigen moeder niet meer.
4 Je vult op het belastingformulier bij beroep 'Enchanter' in.
5 Je vraagt een leuk meisje in een café welk level ze is.
6 In Artis kruip je de kooi met arenden in omdat je op hun rug wilt vliegen.
7 Tijdens een vechtpartij op straat, gil je dat men moet oppassen omdat je een 'spellcaster' bent.
8 Je doet een officiële aanvraag op school/universiteit of een tentamen voortaan 'quest' genoemd mag worden.
9 Je begint tegen al je vrienden te bazelen dat je de "Orc in jezelf" hebt ontdekt.
10 Je probeert in de supermarkt met WoW-geld te betalen.

POWERSPY

■ Hebben jullie dat nu ook, dat je Brothers in Arms de hele tijd met Band of Brothers verwart? Bij de PU is deze verspreking inmiddels goed voor tien zweepslagen met een Xbox controller-draad.

■ Heb je nog geld over, om precies te zijn 5500 dollar, dan kun je een La-Z-Boy kopen. Deze gamechair rockt en schudt je alle kanten op als je een game speelt (www.d-box.com).

■ En nu niet zeiken over die 5500. De dollar staat heel gunstig ten opzichte van de euro dus valt de schade best mee. En wie weet doet het ook nog wat voor je seksleven.

■ De release van Fifa Street in de Benelux ging van start met een potje voetbal bovenop het Sheraton hotel (104 meter hoog) in Brussel. En wij willen natuurlijk weten of ze de bal een keer van het dak hebben gepeerd.

■ Het gaat lekker bij Eidos. Ze hebben een aantal grote games een flink eind naar achteren geschoven. De nieuwe Hitman en Tomb Raider bijvoorbeeld, worden nu pas na de zomer verwacht.

■ Wat ons in het geval van Tomb Raider nu niet bepaald een straf lijkt.

■ De Award voor het meest overbodige bericht van deze maand gaat naar het persbericht van Yamauchi, die ons een paar dagen na de release van GT4 in Europa wist te vertellen dat de online mode van GT4 klaar is.

■ Koop een klokje, Jap!

■ Overigens geeft Yamauchi ook aan te beginnen met een nieuwe game die niks met GT4 te maken heeft. Word je nu heel blij, dan heb je pech, want de game is pas over drie jaar klaar.

■ Vaag; eerst wordt de veelbelovende shooter F.E.A.R. tot de herfst van 2005 uitgesteld, en een dag later weer naar voren gehaald naar de zomer. Ze zijn een beetje met ons aan het mindfucken daar bij Sierra Entertainment.

■ Goed nieuws voor rapper The Game, die onlangs niet helemaal blij was met collega 50 Cents. Hij kan deze wandelende plakplaat elke dag zo vaak doodschieten als ie wil. 50 cents speelt namelijk de hoofdrol in 50 cent: bulletproof.

■ En hij is niet de enige rapper die digitaal vereeuwigd wordt, ook Snoop gaat in een soort GTA rip-off spelen.

■ Wij tippen de Nederlandse uitgever Playlogic alvast om Ali B. vast te leggen.

■ De actietitel RoboHordes zal als eerste PC-game gebruik gaan maken van de Unreal 3 engine.

■ Toch tof, zo'n engine vernoemd naar een game die nog niet eens bestaat.

■ Gearbox zette een patch online voor de PC-versie van Brothers in Arms, nog voordat de game uit was. Dat staat volgens ons reclametechnisch niet erg goed. Is een beetje hetzelfde als eerst een krik verkopen en dan pas een auto.

OVER NINTENDO EN GAM

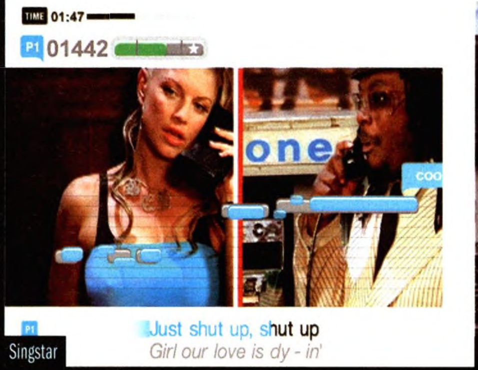
Hoeveel videogames ken jij die eigenlijk geen videogames zijn? Vreemde vraag natuurlijk maar zou je er toch even over na willen denken? Dankjewel. De onderliggende vraag is natuurlijk: wat is een videogame? Waar liggen de grenzen van het genre?

We zijn het er allemaal vast wel over eens dat Pac-Man een videogame is. Over TimeSplitters hoeven we ook niet te redetwisten, maar hoe zit dat met de Tamagotchi? Is dat virtuele huisdiertje een videogame? En Singstar Party, een spel waarin je mee moet zingen met de teksten die onder de muziekclips in beeld verschijnen, is dat een videogame? Hoe zit dat eigenlijk met die VR-systemen die psychiaters wel gebruiken om mensen in virtuele omgevingen over hun angst voor spinnen en open pleinen heen te helpen, zijn dat videogames? En (professionele) flightsimulators dan?

PROBLEMEN

In het algemeen zou je kunnen stellen dat videogames een herkenbaar doel moeten hebben (een hi-score, het winnen van een wedstrijd, het bereiken van een hoger level) en dat er bepaalde problemen in beeld moeten verschijnen die voorkomen dat dit doel vanzelf bereikt wordt.

De persoon die ervoor gaat zitten om dit doel na te streven is hierdoor niet de toeschouwer of de activator, maar de speler. Spelers zijn over het algemeen jongens die bezig zijn mannen te worden. Dat is niet gemakkelijk in een samenleving waarin niet helemaal duidelijk is wat er van een man wordt verlangd. Daarom vinden die jongens het wel leuk om door het overwinnen van allerlei problemen te bewij-



Singstar



Microsoft Flightsimulator

SCREENTEST

In deze nieuwe rubriek plaatsen we één screenshot van een game die binnenkort uitkomt. Met een deskundig oog analyseren we dat plaatje vervolgens tot op het bot. F.E.A.R, de nieuwe shooter van Monolith, bijt het spits af.

Opvallend: Via een handige picture - in - picture view laten de makers het destructieve karakter zien van de game.
Een mooie lobby die tijdens een shootout verandert in een puinhoop. Zie links het naar beneden gelazerde schilderij.
Let ook op 't kapotte én het op springen staande glas. De wegzuigende lucht naar aanleiding van een granaatexplosie is eveneens mooi gedaan.

Hard: F.E.A.R. is een harde game. Het bloed vloeit rijkelijk en ook de kogelgaten en grote gaten in de vloer naar aanleiding van intense vuurgevechten geven aan; dit is geen game is voor watjes.



Graphics & Physics: De licht- en schaduweffecten zijn goed uitgewerkt; let bijvoorbeeld op de marmeren vloer die de tegemoet stormende soldaten weerspiegelt. De reeds aangeschoten baddies vliegen fraai door de lucht of liggen na te bloeden op de bank onder de plantenbak.

ES DIE GEEN GAMES ZIJN

zen dat ze best wel mans zijn. Vrouwen voelen die drang over het algemeen wat minder, en van mannen die al wat langer man zijn hoeft het vaak ook niet zo, al die competitieve toestanden om je mannelijkheid te bewijzen...
Doordat makers van videogames zich hoofdzakelijk blijven richten op de bekende groep spelers (jongens die bezig zijn mannen te worden), wordt het fenomeen in zijn groei belemmerd. We zijn nog ver verwijderd van een wereld waarin voor elk mens wel een bepaalde soort videogames bestaat waar hij of zij zich mee verbonden voelt. Terwijl dit in het geval van muziek, boeken of films de gewoonste zaak van de wereld is.



Animal Crossing



Nintendogs

BELEVING

Nintendo wil met de DS proberen om de grenzen van het fenomeen videogame op te rekken. Zouden interactieve beeldspellen die zich minder richten op het bereiken van doelen en het overwinnen van problemen ook succesvol kunnen zijn?
Net als bij films, seks en muziek zou de beleving op zich genoeg voldoening moeten schenken, niet het bereiken van de hoogste score of het eindbeeld.
In Animal Crossing DS draait alles om communicatie, zowel met de dieren in het spel als met andere spelers. Dat laatste draadloos, zowel met spelers in de buurt als via het internet.
Nintendogs is een virtuele huisdiersimulator die net als de Tamagotchi mistens zo goed bij meisjes als bij jongens in de smaak zou kunnen vallen. Je eigen, levensecht ogende hondje verzorgen en hem allerlei kunstjes leren (dankzij de ingebouwde microfoon van de DS kun je hem zelfs leren op Nederlandstalige commando's te reageren), dat vindt elk kind toch leuk?
Nintendo's videogame die voorlopig nog het minst op een videogame lijkt is Electroplankton genoemd. In dit programma kun je via het Touch Screen stukjes plankton verplaatsen, waardoor tegelijk ook de bubbelstromen in beeld en bijbehorende muziek veranderen. Voeg hierbij de mogelijkheid om samples van je eigen stemgeluid aan de muziek toe te voegen, en je hebt iets waar je uren mee kunt spelen zonder er ook maar iets mee te bereiken.
Of Nintendo met dit soort producten ook daadwerkelijk nieuwe mensen aan het gamen krijgt valt nog te bezien, maar voor de durf om buiten de bestaande doelgroep te vissen verdienen ze in ieder geval mijn bewondering. Het is en blijft een interessant bedrijf.

JURJEN



Nintendo wil met de DS proberen om de grenzen van het fenomeen videogame op te rekken.

MAAR ECHT! WEIRDE SHIT UIT DE INDUSTRIE

Een inwoner van New York biedt via Ebay een NES aan. Nu is dat op zich geen nieuws maar het betreft hier een hele speciale NES. Het ding is behekst!
We citeren de man: 'I brought this System home, and on the first night of playing, about 10 minutes into the game, I began hearing sounds similar to human voices, mumbling to the background music of the television. I went really close to the TV, I paused the game to try to hear it a little better, but then it would get silent. When I would unpause it, there it would go again. To my knowledge, there is no technical problem with any vintage Nintendo Gaming System that causes any of these 'symptoms'. Since owning this System, I've experienced hearing sounds of mumbling and laughing in the background music of different games.
En het wordt nog gekker: 'On three separate occasions I've had the game 'Pause' by itself, without having my finger anywhere near the 'Start' button of the controller, and the really suspicious thing about it was the fact the timing of the Pause always happened to be during an intense moment of a game, as if the intentions were made for me to lose.'
Toen deze duistere zaken ook gebeurden terwijl hij met vrienden



speelde en de man zeker wist dat het niet aan hem lag, was zijn besluit snel genomen: de NES moest de deur uit. Er is inmiddels 157 dollar geboden.

POWERSPY

■ Ja, lekker dan; is het al intens kut om je te verbergen in Metal Gear Solid 3, meldt Kojima dat er in deel 4 'no place to hide' is. Dat wordt dus stealth beyond stealth.
■ Overigens dachten we dat de man had gezegd dat hij na deel 3 geen MGS games meer zou maken. Ach, nadat Mykami van Resident Evil had gezegd dat deel 4 never, nooit, nimmer, absoluut niet op de PS2 uit zou komen, nemen we alle Japanse uitspraken met een flinke korrel wasabi.
■ Er komt eindelijk weer een Formule 1 game voor de console. Sony gaat er een maken voor de PS2 en de PSP.
■ We verheugen ons er nu al op om in de Minardi van Albers te zwaaien naar alle auto's die ons dubbelen.
■ Waar gaat het naartoe met geweld in games? Als we Lionhead mogen geloven, heel ver. Niet dat de games veel gewelddadiger worden maar de actie wordt wel harder in beeld gebracht. Waar karakters nu maximaal uit een paar duizend polygonen bestaan, zal de next gen console klaar zijn om per lichaam 10.000 tot 20.000 poly's te verwerken. En moet je dan zien wat dat bijvoorbeeld met de gezichtsuitdrukking doet van iemand die je vol in zijn noten trapt.
■ In het next gen console-geweld, let eigenlijk niemand er meer op... maar op de komende E3 wordt ook de nieuwe N-Gage onthuld.
■ We hebben alvast een special van zestien pagina's gereserveerd.
■ Half-Life 2 won verreweg de meeste awards op de afgelopen Game Developers Conference. Zeg maar de vakbeurs voor gamegeeks. En dat zullen volgens ons de eerste prijzen zijn uit een lange reeks. Noteer alvast maar de uitslag op de Gameplay: beste PS2 GTA: San Andreas, beste NGC Resident Evil 4, beste PC Half-Life 2.
■ Als we er naast zitten, eten we met de redactie de complete lading aan review CD's op, die we in de maand van de Gameplay opgestuurd krijgen. Zonder zout en peper.
■ Overigens kan iedereen de slaapzak alvast gaan kopen voor Gameplay 2006. Want hoe lang duren de awards wel niet als naast beste PC, PS2, NGC, GBA, Xbox, spelcomputer en online game ook nog eens de categorieën Xenon, PS3, Revolution, DS en PSP erbij komen...
■ Er schijnt gewerkt te worden aan een kartgame met Jak in de hoofdrol. Wat logisch is, gezien het uitstekend uitgewerkte raceonderdeel in de laatste Jak-game.
■ De nieuwe Def Jam game, zou wel eens zonder Def Jam door het leven kunnen gaan. EA is toch niet helemaal blij met de reputatie die het fameuze hiphop-label heeft.
■ Alsof er sowieso een rapper te vinden is in de VS die in zijn jeugd minder dan twaalf keer is neergeknald.
■ Het is vrijwel zeker dat de nieuwe Quake op de E3 te zien zal zijn. En wij denken nu al dat dit spel de titel beste PC-game van de beurs gaat wegslepen. Of Call of Duty 2 moet nog beter zijn dan men nu al roept.

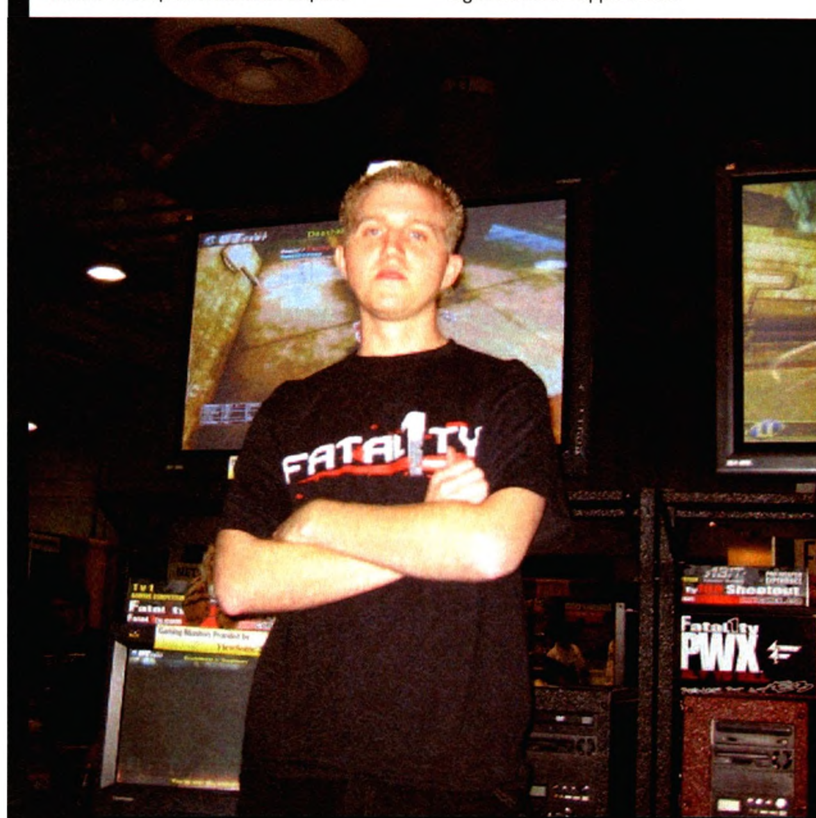
FATAL1TY OF BEGAA

De Amerikaan Jonathan Wendel, beter bekend als Fatal1ty, staat bekend als de beste gamer ter wereld. De laatste jaren verloor hij zelden als het ging om een potje Quake of Doom. Wat is het geheim achter deze mythe? Talent, oefening of toch ook een beetje 'cheaten'?

Jonathan Wendel is al een aantal jaren zo goed als onkwetsbaar als het op Quake 3, Doom 3 en Unreal Tournament 2003 aankomt. De inwoner van Kansas City was drie maal wereldkampioen Quake 3 bij de CPL en eenmaal wereldkampioen Unreal Tournament 2003.

Het zijn daarbij niet alleen de vele winstpartijen die doen verbazen maar meer nog de manier waarop de Amerikaan uitpakt. Uitslagen waarin een harde 0 bij de tegenstander staat, komen regelmatig voor. Op de E3 sloopte hij bijvoorbeeld honderd begaafde fraggers big time.

Het geloof in de gave van Wendel is zelfs zo groot dat sponsor ATI 125.000 dollar durfde uit te loven voor diegene die Fatal1ty met Doom 3 wist te verslaan. En we hebben het niet over één potje, nee, Wendel nam het op tegen tientallen opponenten.



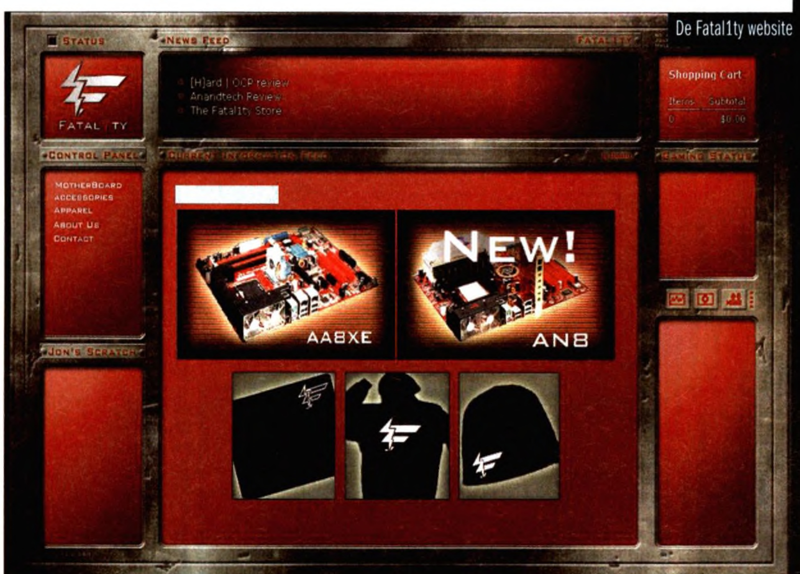
GAMERGOD FD CHEATER?

DOEKOES

Het gamen legt Wendel bepaald geen windeieren. In de afgelopen 2,5 jaar verdiende de inwoner van Kansas City ruim 170.000 euro met het kapot knallen van andere gamers. Tel daarbij op de diverse sponsor-deals plus de inkomsten van zijn eigen site waarop je ondermeer speciale Fatal1ty muizen en muismatjes kunt kopen, en je kunt er prima van leven.

Wendel zegt de best betaalde gamer ter wereld te zijn en dat zou best kunnen, al vermoeden wij dat er in Zuid Korea Starcraft-spelers zijn die aardig in de buurt komen. Maar goed, dat is een andere discussie.

Wij wilden weten wat Fatal1ty nu zo goed maakt. Is dat omdat de man dagelijks urenlang traint, over een uitzonderlijk reactievermogen beschikt of past hij gewoon een sluwe tactiek toe?



De Fatal1ty website

SPARTAANS

Als we afgaan op de vele interviews die hij gaf dan komt het beeld naar voren van een jongen die door een combinatie van talent en Spartaanse training onverslaanbaar is geworden. Wendel meldt keer op keer dat hij van kinds af aan over een bijzondere hand-oog coördinatie beschikte.

En inderdaad, we hebben hem ooit bezig gezien op de ECTS en daar zwiepte hij zijn karakter echt als een bezetene over het scherm. Maar er zijn (veel) meer gasten die dat kunnen, en die desondanks nooit met de hoofdprijs naar huis gaan.

Een ander stokpaardje van Wendel is zijn trainingsijver: 'I think I train two to six hours a day. But if it's before a tournament, I practice eight-plus hours a day easily.' En in een ander interview: "The secret to anything is practice. Even though I'm playing games for a living, it's just like a full-time job. You have to put in your hours."

Toch, ook hier kunnen we niets anders stellen dan dat er meer gasten zijn die zoveel trainen. Op de WCG kwamen we geeks tegen die feitelijk de hele dag achter de PC zaten én een fenomenale hand-oog coördinatie hadden. Maar zij hebben lang niet de status van Wendel.

GEHEIM

Er moet dus meer aan de hand zijn, en dit 'meer' is het grote geheim van Wendel. Een geheim dat angstvallig verborgen wordt gehouden door het hele circus rond de Amerikaan. Want denk niet dat Wendel 'gewoon' een gamer is. Hij is een BV met een eigen website, managers, eigen toernooien zoals Fatal1ty100 en zelfs een heuse Fatal1ty University Games (FUG), waar je het edele frag-vak kunt leren. En die toko kan alleen maar blijven draaien als de mythe die Fatal1ty heet, in stand blijft.

Hoe kan het dat Fatal1ty nauwelijks verliest? En waarom pakt hij bij elke game waaraan hij meedoet vanaf het begin af aan de kopppositie?

VOORSPRONG

Een terloops gesprek met iemand van Id Software op een perspresentatie van Doom 3, leerde ons het geheim. Wendel krijgt games al in handen voordat het spel op de markt is. Soms zelfs maanden eerder. En die tijd is voor hem genoeg om alle maps uit zijn kop te leren. Dit in combinatie met zijn talent (want dat hij kán fraggen valt natuurlijk niet te ontkennen) zorgt voor een vrijwel onoverkomelijke voorsprong.

En de developers varen er ook wel bij want de naam Wendel scoort goed bij honderdduizenden gamertjes. En mocht hij op een keer zijn meerdere tegenkomen (Wendel werd laatst met Doom 3 gesloopt door een Chinees) dan stapt ie snel over naar een nieuwe game.... die hij wat eerder dan de rest ontvangt.

Fraude? Nee hoor, gewoon boerenslimheid. Veel gamers met talent zijn gewoon te ééndimensioneel in hun doen en laten om ook maar een seconde commercieel na te denken over hun gave. Wendel doet dat wel en dat levert hem een prima inkomstenbron op.

J.J.

GAMES WAARMEE FATAL1TY HEEFT GESCOORD

- Quake 3
- Doom 3
- Unreal Tournament 2003
- Aliens vs Predator

QUOTES VAN DE MAAND

"OH THERE'S GONNA BE SOME GREAT GAMES FOR YEARS ON XBOX."

Xbox goeroe J.Allard blijkt een ver neefje van Pinokkio te zijn.

"WITH THE XBOX WE STARTED IN THE THIRD-QUARTER OF THE SEASON, RIGHT? THERE'S NO WAY, MATHEMATICALLY, THAT WE COULD WIN THE CHAMPIONSHIP. WE DIDN'T EVEN MAKE THE PLAY-OFFS. WE STARTED TOO LATE. WE KNEW THAT."

Allard geeft toe dat de gebruikte 'Skate-taktiek' niet helemaal bleek te werken voor de Xbox.

"IT'S NOT THE TWO NUMBERS ON THE SCORE-BOARD, IT'S NOT THE INSTALLED BASE. WHO'S LEADING IN ONLINE? THAT MATTERS. WHO'S LEADING WITH DEVELOPERS? THAT MATTERS. WHO'S WINNING THE REVIEW SCORES WITH THE BEST GAMES THAT ARE COMING OUT? THAT MATTERS. WHO HAS THE MOST AMBITIOUS CONTENT COMING OUT ON THEIR PLATFORMS? THAT'S WHAT MATTERS."

En vervolgens blijkt Allard ook nog een hele leuke kijk op het begrip 'commercieel succes' te hebben.

"WHAT IS THE RECIPE FOR A SUCCESSFUL MMOG? VERY GOOD QUESTION. THE FIRST INGREDIENT IS A GREAT GAME."

Terri Perkins, online product manager van Funcom, bewijst het slimste jongetje van de klas te zijn.

"WE SPENT MANY, MANY MONTHS AND UNTOLD DREAMS OF CONCEPT ART IN ORDER TO FINALLY GET TO A CHARACTER DESIGN WE COULD ALL BELIEVE IN."

Jaid Mindang van Blue52 (Stolen) laat weten dat het imiteren van een bestaande game helemaal niet zo makkelijk is.

"THE BASIC PLOT GOES LIKE THAT: THE MAIN HERO IS SET TO GO TO ARCTIC. THEN HE ENTERS THE MILITARY BASE WHERE HE FINDS AN ENTRY TO AN UNDERGROUND LAB. DURING HIS ADVENTURES HE MEETS ENEMY SOLDIERS AND NON-HUMAN ENEMIES AS WELL. THE MAIN MISSION TARGET IS TO ELIMINATE A DANGEROUS GENIUS SCIENTIST, BUT SOME THINGS GO WRONG..."

Pawel Miechowski van Metropolis Software is trots op de originele verhaallijn van de nieuwe Gorky Zero.

"I WOULD LIKE TO COMPARE MY GAME TO HALF-LIFE 2."

Dominik Zielinski van Calaris Studios, bezig met een nieuwe WW II shooter, blijkt een bescheiden man te zijn.

"I BELIEVE WE MADE THE MOST BEAUTIFUL THING IN THE WORLD. NOBODY WOULD CRITICISE A RENOWNED ARCHITECT'S BLUEPRINT IF THE POSITION OF A GATE IS WRONG. IT'S THE SAME AS THAT."

PS2 CEO Ken Kuturagi doet erg nuchter over een paar ontwerpfoutjes in de PSP.

DE SCHADUWKANT VAN DE MMORPG

SLAVENARBEID EN ZWARTE HANDEL

Het briljante World of Warcraft zorgde voor de definitieve doorbraak van de Massive Multiplayer Online Role Playing Game. Wat eerst het strijdtoneel van puisterige, bebrilde nerds was, wordt nu door iedereen geaccepteerd als een super verslavende vorm van gamen. En je weet waar verslaving vaak toe leidt...

MMORPG's als World Of Warcraft, Everquest, Ultima Online en Star War Galaxies zijn de undergroundstatus voorbij. Steeds meer mensen dompelen zich onder in digitale fantasiewerelden. Een schaalvergroting die bij developers/uitgevers niet alleen tot blijdschap leidt, maar ook tot zorgen. Immers, MMORPG's worden pas echt leuk als jouw karakter een torenhoog level heeft bereikt en over de vetste wapens en spells beschikt, en niet iedereen is bereid om de tijd in het spel te steken die nodig is voor het bereiken van een dergelijke status. Het constant dezelfde soorten gevechten aangaan in ruil voor meer geld en ervaring (genaamd grinding) is nu eenmaal onontkoombaar in vrijwel alle MMORPG's.
Het gevolg is fraude. Fraude die developers vaak krampachtig proberen te bestrijden, maar die bijna niet is tegen te gaan.

CHARACTER KOPEN

'Waarom weken non-stop spelen om een beetje level te bereiken, als je zo'n kant-en-klaar high-level personage ook in tien minuten kunt kopen?'
Westerse bedrijven als Gamersloot.net en TopgameSeller maken dankbaar gebruik van de populariteit van de MMORPG's en het gebrek aan geduld van de moderne mens. Ze bieden gamers tegen betaling kant en klare personages aan. Ook kunnen ze jouw personage uitbouwen, door als jij ligt te slapen constant gevechten met minder sterke opponenten aan te gaan. Men spreekt hier van powerleveling.
Denk echter niet dat de westerlingen dit 'vieze werk' zelf doen. Nee, daarvoor gaan ze naar lage lonen landen als China of Roemenië.
Neem Bogdan Ghirda, een 20-jarige Roemeen, die voor 100 euro per maand computergames speelt op het internet. Vrijwel zonder onderbreking zit Ghirda 10 uur per dag in een vervallen appartement in Caracal achter zijn PC. Op het moment dat hij ophoudt, vervangt een collega hem. In totaal heeft zijn baas elf werknemers die er samen voor zorgen dat twaalf computers 24 uur per dag, zeven dagen in week draaiende blijven.

HOBBY?

De 'slimme' mannen van Gamersloot zien dit alles niet als slavenarbeid. Men zegt mensen te betalen voor iets dat ze anders in hun vrije tijd zouden doen. Bovendien verdienen ze nu een voor die contreien leuk salaris.
Dat laatste klopt wel want 100 euro is in Roemenië een normaal maandloon. Maar een betaalde hobby? Een Engelse krant die de Roemenen opzocht, leerde dat de meeste werknemers voorheen nooit games speelden en het enkel deden omdat het redelijk betaalde en schoon werk was. Ten tweede is het alles behalve leuk gamen wat de Roemenen moeten doen. Om snel een hoog level te bereiken killen de werknemers zoals gezegd urenlang dezelfde soort vijanden. Saai productiewerk dus.

VERBODEN

Powerleveling is verboden. Dat staat in de manuals van alle MMRPG's beschreven: Members are prohibited, however, from reproducing, preparing derivative works based upon, distributing publicly performing, or transmitting the Game Content for commercial uses without the express written consent of NC Interactive. A "commercial use" by a Member would be any use for which a Member receives monetary value, including but not limited to payment of fees to the Member by others."
Maar toch gebeurt het, en er wordt dik aan verdiend. Bedrijven als Gamersloot en IGE hebben tientallen klanten per week. Tel uit je winst.
En developers kunnen er nauwelijks tegen optreden. Want hoewel de sites makkelijk te vinden zijn, geven ze niet echt aan hoe ze werken. Nergens zie je rechtstreeks waar de nieuwe 'power' vandaan komt. Daar moet je echt voor speuren. En bedrijven als Blizzard en Lucas Arts hebben hun handen al vol aan het draaiende houden van de servers.
Een nieuwe industrie lijkt geboren.

J.J.







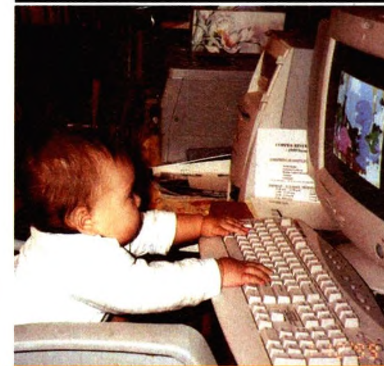




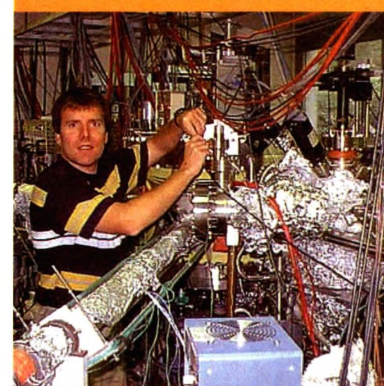
KOST DAT?

Voor 480 euro heb je een level 34-50 personage voor City of Heroes, iets waarvoor je anders weken had moeten spelen.
Een beetje World of Warcraft personage (maximaal level 60) kost je dik 450 euro en bij Everquest lap je voor een beetje 50+ bikkel zo 895 dollar. Een dikke maand later ligt het karakter in je mailbox.

DEZE MAAND IN HET NIEUWS



Sony levert bewijs dat ontwikkelen voor de PS3 makkelijker wordt.



Blizzard geeft aan alle problemen rond de servers van World of Warcraft opgelost te hebben.



Miyamoto blij met nieuwe, meer volwassen ogende Zelda en Link.



Eidos niet tevreden met nieuwe look Croft en stelt Tomb Raider uit.



NEEM JE KENNIS MEE NAAR HET ONRUSTIGE BEGIN VAN DE 19e EEUW EN STRUCTUREER DE WERELD NAAR EIGEN IDEE!

Imperial Glory plaatst je aan het hoofd van de machtigste rijken, van hun economieën, diplomatieke relaties en natuurlijk van hun imposante legers. Geef leiding aan je troepen in gigantische zee- en landgevechten, dwars door 55 provincies en 59 maritieme gebieden. Onderhandel, vernieuw en bepaal wetgevingen. Doe alles wat nodig is om je wereldrijk op te bouwen.







www.imperialglory.com

12+ www.pegi.info

PC DVD-ROM

DE ÉCHTE FABLE VERSCHIJNT ALLEEN OP PC

Onlangs werd de PC versie van Fable aangekondigd, getiteld Fable: The Lost Chapters. Leuk nieuws voor PC gamers maar minder leuk voor Xbox bezitters. Hoezo? Omdat Fable op PC, de game wordt zoals ie eigenlijk bedoeld was.









Na de release van Fable kwamen er meteen geruchten op gang over de lengte van de game.
Veel content zou geschrapt zijn en het einde voelde vreemd aan. Wie bijvoorbeeld in het latere deel van het spel (het besneeuwde dorpje) komt, ziet dat er veel dichte deuren zijn en dat die regio er eigenlijk een beetje voor spek en bonen in zit. Ook het verhaal kent gaten.

DRIE KEER GROTER

Dit alles erkende Peter Molyneux onlangs op de Gamers Developers Conference in San Francisco. Daar gaf Molyneux toe dat de game oorspronkelijk zo'n drie keer groter was en twee extra continenten bevatte; waaronder een onderwaterwereld en een locatie waarin de hoofdrolspeler tegen een enorme draak moest vechten.
Daarnaast zou het originele plot voor Fable ongeveer 150 uur aan gameplay bevatten. Dit alles werd al eerder vermoed door Xbox gamers die de game hackten en via directories achter quest-verwijzingen kwamen als Dragon Quest en Sunken World Quest.

PURE WINST

The Lost Chapters waren dus helemaal niet 'lost' maar gewoon uit de Xbox versie geschrapt is.
Fable op PC wordt dan ook zo'n 30% groter dan de Xbox versie, zal nieuwe queesten kennen, alsmede een compleet nieuwe wereld. Ook nieuwe spreuken, side-quests, wapens, personages, vijanden, dorpjes en magische spreuken doen hun intrede in de PC versie, en het verhaal wordt beter aan elkaar geregen.
Het is de eerste keer dat extra-'s die de ene versie van een andere doen verschillen, zo omvangrijk zijn.
Daarnaast zullen de graphics beduidend scherper zijn en zal ook de combat aangepast worden. Zo wordt het mogelijk om te toveren met één hand terwijl je met de andere hand een mep met een zwaard uitdeelt.

ADD-ON

Dat er dingen uit games geschrapt worden is natuurlijk niet nieuw. Op een gegeven moment moet een game de deur uit en dingen die nog niet geïmplanteerd zijn of niet goed werken, worden er dan vaak uit gesloopt. In andere gevallen wordt een game soms ontwikkeld met de add-on al in het achterhoofd.
Voor een spel als De Sims 2 weet men op voorhand al precies hoe de eerste en tweede add-on eruit komen te zien. Deels omdat daar dingen in komen die men bewust niet in het origineel heeft gestopt én deels omdat er dingen zijn die niet op tijd af waren en naar de uitbreiding getild worden.

DOWNLOADEN?

Het zou Microsoft sieren wanneer ze de extra wapens, content, queesten en gebieden die Fable: The Lost Chapters maken tot wat het had moeten zijn, als gratis download aan te bieden aan de Xbox gamers. Helaas heeft slechts 14% van alle Xbox gamers Xbox Live. Veel gamers zullen de extra content dus überhaupt nooit te zien krijgen... of ze moeten de PC versie gaan spelen. Mmmm?

JAN

TOPPERTJES

In deze lijst vind je elke maand de games die de afgelopen drie nummers een 80 of hoger scoorden.

TITEL	CIJFER	NR.
PC		
World of Warcraft	92	PU2
Brothers in Arms	90	PU4
City of Heroes	90	PU4
GTR FIA GT Racing	90	PU4
SW KotOR II: The Sith Lords	85	PU3
The Chronicles of Riddick	85	PU2
Act of War	84	PU4
Settlers: Heritage of Kings	84	PU3
The Moment Of Silence	80	PU2
PLAYSTATION 2		
TimeSplitters	91	PU3
Metal Gear Solid 3	90	PU3
Brothers in Arms	90	PU4
NBA Street V3	89	PU3
Devil May Cry 3	88	PU4
ESPN NFL 2K5	87	PU3
Mercenaries	84	PU3
Gran Turismo 4	82	PU4
Shadow Hearts: Convenant	81	PU4
Viewtiful Joe 2	80	PU4
Ace Combat 5: The Unsung War	80	PU2
XBOX		
Splinter Cell	93	PU4
TimeSplitters	91	PU3
Brothers in Arms	90	PU4
GTR FIA GT Racing	90	PU4
NBA Street V3	89	PU3
Dead Or Alive	88	PU3
SW KotOR II: The Sith Lords	85	PU3
Oddworld: Strangers Wrath	86	PU3
Mercenaries	84	PU3
Doom 3	83	PU4
Mechassault 2: Lone Wolf	80	PU3
GAMECUBE		
Resident Evil 4	98	PU3
TimeSplitters	91	PU3
NBA Street V3	89	PU3
Baten Kaitos	84	PU4
Viewtiful Joe 2	80	PU4
GAME BOY ADVANCE		
WarioWare Twisted	80	PU4
Need For Speed: Underground 2	80	PU2
NINTENDO DS		
Super Mario 64 DS	86	PU3
Polarium	85	PU4
Project Rub	80	PU3
Warioware Touched	80	PU3
PSP		
Ridge Racers	85	PU4
Metal Gear Acid	88	PU4
Lumines	80	PU4
NBA Street Showdown	80	PU4
Need For Speed Underground Rivals	80	PU4



TWEE NIEUWE DELEN IN AANTOCHT

Als iemand een aantal grote franchises van Nintendo moet noemen dan is het waarschijnlijk dat namen als Mario, Zelda, Metroid en Pokémon zullen vallen. Besluit je de wijsneus uit te hangen door hier Fire Emblem aan toe te voegen dan is de reactie misschien "oh ja, die ook" maar waarschijnlijker "huh, wat is dat?" Tijd voor een lesje videogamegeschiedenis.

Mede dankzij de populaire tekenfilmserie die in 1995 werd gelanceerd en het ruilkaartenspel dat in 2001 werd uitgebracht, is Fire Emblem in Japan ongeveer net zo bekend als Pokémon in de Benelux. En net als Pokémon is het fenomeen Fire Emblem als videogame begonnen.
Het eerste deel in deze reeks avontuurlijke strategiespellen werd gemaakt door R&D 1, de Nintendo-eredivisie die tegenwoordig nog steeds aan de serie werkt onder de naam Intelligent Systems. Fire Emblem verscheen in 1990 voor de Famicom (dat ding dat hier NES is genoemd) en het werd een dikke hit. Er kwam dan ook een vervolg, eveneens op de Famicom, waarna de serie in drie volgende delen werd voortgezet op de Super Famicom.

STRATEGIE EN AVONTUUR

De Fire Emblem-serie blinkt niet uit door vernieuwing. In elke game moet je een groeiend groepje ridders, tovenaars en andere vechtersbazen door vijandelijke gebieden loodsen. Als je aan de beurt bent, mag je elk personage een aantal vakjes verplaatsen, en eventueel nog een aantal acties ondernemen. Vervolgens is je tegenstander aan de beurt, en worden je ondoordachte zetten dus meedogenloos afgestraft.
In game-termen gesproken zouden we Fire Emblem een mix van Turn Based Strategy en Role Playing Game moeten noemen. De aantrekkingskracht van deze mix zit in de combinatie van overzichtelijkheid en strategische diepgang enerzijds en de krachtige uitwerking van de personages anderzijds.
De avonturen die je met je strijdmakkers beleeft, leveren soms letterlijk onvergetelijke situaties op. Gamers die met Lyndis en Eliwood de eerste westerse Fire Emblem op de GBA hebben doorlopen weten wat ik bedoel.



Kijk uit voor die bijl, daar kan je een aardige hengst mee geven.

FIRE EMBLEM: THE SACRED STONES

Hij ligt al bijna in de winkel, de nieuwe Fire Emblem, nummer acht in de serie. Als je de voorganger hebt gespeeld weet je eigenlijk al wat je van deze game moet verwachten. Er zijn wat minimale veranderingen doorgevoerd maar in grote lijnen is de game identiek, zij het natuurlijk met nieuwe personages, omgevingen en verhaaltjes.
Enerzijds is het gebrek aan innovatie natuurlijk teleurstellend, anderzijds zouden we het niet anders willen. De spelprincipes zijn in de loop der jaren zo doorontwikkeld en uitgebalanceerd dat al te grote veranderingen al snel een minder voldoening schenkende ervaring zouden opleveren. Maar goed, als je na het spelen van de voorganger vooral iets nieuws verlangt is dit dus niets voor jou.
GBA / VERWACHT 23 MEI 2005



"Iemand startkabels bij de hand?"

STERVEN IS VERVELEND

Als in een Fire Emblem-spel een van je Lords het loodje legt, is je missie voorbij en mag je het nog eens proberen. Da's balen natuurlijk, maar het is misschien nog wel erger als een van de andere strijders sterft. Een gebeurtenis die onherroepelijk is vanwege het feit dat je spel na elke zet automatisch wordt opgeslagen.
Vaak zijn de laatste woorden van een dodelijk getroffen personage een heerlijk dramatisch excuus voor zijn of haar zwakheid, zoiets van "sorry dat ik gefaald heb... vergeef me meester, ik was uw vertrouwen niet waard...". Vervolgens krijg je dit personage dus gewoon niet meer terug. Je kunt geen gebruik meer maken van zijn of haar zorgvuldig uitgebouwde speciale vermogens en zult nooit weten wat voor rol dit personage in de komende gebeurtenissen nog had kunnen spelen.
Je bedenkt je dus wel twee keer voordat je iemand in z'n uppie als verkenner vooruitstuurt naar onbekende gebieden of bij wijze van afleiding opoffert om zelf ergens anders toe te slaan. De band met je strijdkrachten, waarbij elk personage telt, is kenmerkend voor Fire Emblem.
Hierin onderscheidt de serie zich ook van Advance Wars, dat andere strategische spelletje van Intelligent Systems, waarin het heel normaal is om soldaten als kanonnenvoer te gebruiken.



Door: Melkor_Killer En weer een prachtige uitvoering met de linten door Rusland tijdens het WK Ritmische Gymnastiek. [Bijschrift via Powerweb]

FIRE EMBLEM: TRAIL OF THE BLUE FLAME

We konden in Super Smash Bros. Melee al even aan de slag met de Lords Marth en Roy, maar nog dit jaar zal Fire Emblem met Trail of the Blue Flame (voorlopige titel) eindelijk ook een terugkeer beleven naar een tv-console (de N64 was ook in Japan overgeslagen).
Het is meteen ook de eerste Fire Emblem in 3D, en voor het eerst krijgt het ondersteunende verhaal ook vorm in prachtige cell shaded computeranimatiefilmpjes.
Los van dit soort esthetische vernieuwingen lijkt het spel qua gameplay toch vooral een traditionele Fire Emblem te worden, zij het met een cast van grotendeels nieuwe personages. Volgens Intelligent Systems zal het nog meer dan in eerdere delen mogelijk zijn om de vaardigheden en aanvallen van de diverse personages naar persoonlijke voorkeuren te ontwikkelen.
GAMECUBE / VERWACHT Q3 2005

Voorlopig hoogtepunt in de reeks is Fire Emblem Seisen no Keifu (1996), nog gemaakt onder wijlen Gunpei Yokoi, de legendarische spellenmaker die onder andere Metroid, Kid Icarus en de Game Boy bedacht.

DONDERSLAG

Het zesde deel in de Fire Emblem-serie verscheen in 2002 en was de eerste die voor de Game Boy Advance werd uitgebracht. Alleen in Japan wel te verstaan, en tegen die tijd had iedereen eigenlijk de hoop al opgegeven dat deze populaire serie ook nog eens een westerse release zou beleven.
Net toen we aan het bestaan van een rechtvaardige god begonnen te twijfelen, verscheen als een sneeuwbui in mei de zevende Fire Emblem in de VS en Europa. Met als subtitel Blazing Sword werd dit prachtspel in 2003 uitgebracht voor de GBA, en het is nog steeds een hoogtepunt in het assortiment voor dit mobieltje.
Ondanks het feit dat de game in Europa niet erg goed verkocht (Advance Wars deed het een stuk beter), komen deel acht en negen in de serie gelukkig wel gewoon weer uit bij ons.
Meer hierover lees je in de kaders.

TIP

PROMOTION ITEMS

- Fell Contract - Versla Sonja, of steel 't van haar in chapter 26
- Guiding Ring - Stelen in chp. 22 van Jasmine
- Guiding Ring - In chp. 27 kun je 'm stelen van een van de scherpschutters aan de westzijde van de tempel
- Hero Crest - In chp. 20 kun je deze van Oleg stelen
- Knight Crest - In chp. 24 kun je deze laten stelen van de meest zuidelijke cavalier
- Ocean Seal - In chp. 22 kun je deze vinden door een dief naar het vakje rechtsonder te sturen

In chapter 19 kun je van een vijand een toegangskaart stelen voor de secret shops. Deze shops verkopen allerlei hoogstaande wapens en armor. Zelfs spullen om je character te upgraden.

Locaties:

- Chapter 19 - Tussen de gebroken muren, boven de kamer met de twee schatkisten en de ander zit in de hoek rechtsonder achter een muur.
- Chapter 21 - Rechtsboven in de lege kamer op de kaart.
- Chapter 23 - Als de baas daar Linus is, staat de shop op het kleine eiland. Anders boven de bomen nabij het alleenstaande huis in het centrum.
- Chapter 29 - Helemaal links beneden nabij de schatkist. Je hebt een warp staff nodig om er te kunnen komen.
- Chapter 30 - Helemaal rechtsboven, nabij de bomen.





Vanwege z'n zeebenen wordt Americo (het paard van Sinterklaas, je weet toch?) in de zomermaanden vaak verhuurd voor zeeslagen.



Door: JoS Wie heeft Felix gevonden, mijn lieve blauwe kater met witte sokjes? Heeft u hem gezien, probeer hem dan niet te vangen maar sluit deuren en ramen en bel onmiddellijk de eigenaar. [Bijschrift via Powerweb]

FIRE EMBLEM OP DE DS?

Er is nog niets aangekondigd maar het zou ons verbazen als er geen Fire Emblem op de DS verschijnt. De twee schermen zouden uitstekend van pas komen om tegelijk de perikelen op het slagveld (onderste scherm) en je status en andere parameters (bovenste scherm) in beeld te brengen. Daarbij zal het vast ook heel fijn voelen om een personage direct met de stylus naar de gewenste positie te slepen.
Hopelijk wordt dit droomspel op de komende E3 aangekondigd.


NINTENDO DS
PLAY ALMIGHTY!
Ervaar games als nooit tevoren met de nieuwe Nintendo DS. Door de twee schermen, het Touch Screen en de ingebouwde microfoon, krijgt gamen een totaal nieuwe dimensie. Bovendien is de Nintendo DS voorzien van tal van extra's, zoals het ingebouwde PictoChat om draadloos berichten te versturen en een demo van "Metroid Prime Hunters: First Hunt".
WWW.NINTENDODS.NL
TOUCH ME!
12+
www.pegi.info

HAL• NINTENDO • TEL: 030-6097100 • WWW.NINTENDO.COM

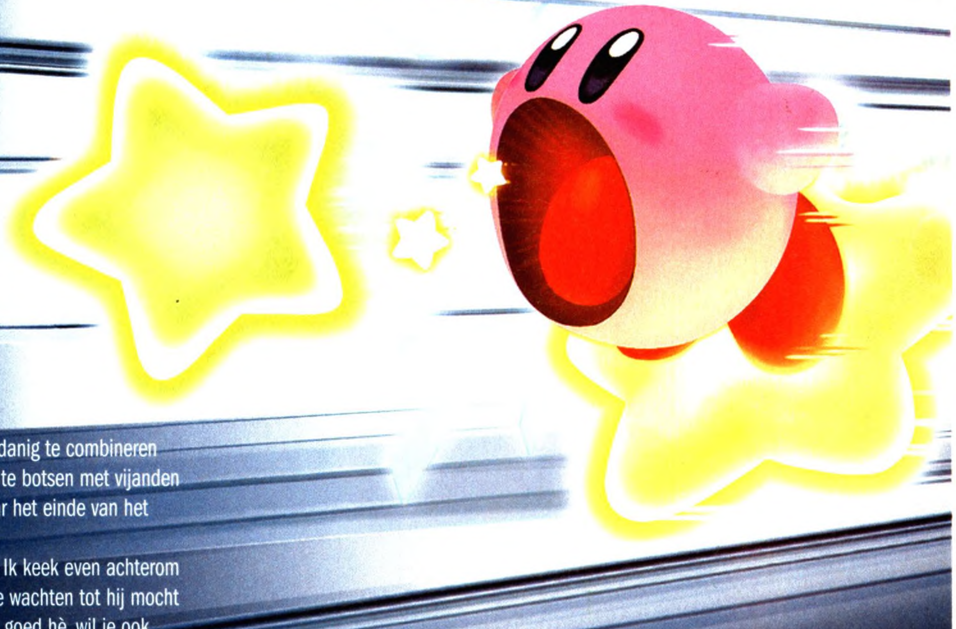
VERWACHT: 13 JUNI 2005



JURJEN

KIRBY
CURSED CANVAS

Bij een gepassioneerd gamer bevinden zich altijd wel een paar toffe games in en rond zijn of haar spelsysteem. Toch zijn bij zo iemand de gedachten vaak ook stiekem bij wat nog niet speelbaar is. Wij spelen in op dit soort primaire gamer-emoties door previewtjes als deze van Kirby in ons blad te plaatsen.



Tot voor kort was Yoshi Touch & Go de game voor de DS waar ik het meest naar uitkeek. Nu ik die game inmiddels heb uitgewoond en beoordeeld, wordt het tijd om mijn focus op iets anders te richten.
Dat speciale gevoel dat me bekroop telkens als ik de titel Yoshi Touch & Go hoorde vallen, dat zinderende onderbuikgevoel vol verwachting, dat is helemaal weg. Ik vind het nog steeds een hartstikke leuk spelletje hoor, daar niet van. Maar nu ik al helemaal tot in de diepere omgevingen heb mogen doordringen, is het gevoel ontstaan dat de game me geen verrassingen meer te bieden heeft. Het is tijd om de blik op iets anders te richten, liefst iets onbereikbaars.
Wat dat betreft lijken videogames eigenlijk best wel op meisjes.

KLEURIGE STREPEN

Ik heb vier leveltjes van Kirby mogen snoepen, en man oh man, wat een heerlijk spelletje belooft dit te worden.
Ik moest wel even wennen aan de aparte manier waarop Kirby door de levels gestuurd moet worden. Met mijn stylus kon ik kleurige strepen over het beeldscherm trekken. Als ik Kirby aantikte, schoot hij een stukje naar voren.
Het kostte me ongeveer een kwartiertje oefenen om deze twee mogelijkheden dusdanig te combineren dat ik Kirby zonder al te vaak te botsen met vijanden over de kleurige streepjes naar het einde van het level had laten rollen.
Daar was ik best wel trots op. Ik keek even achterom naar de journalist die stond te wachten tot hij mocht spelen. Ik knikte even, zo van, goed hè, wil je ook eens proberen...

VIRTUOOS PIANIST

Nog geen minuut later valt mijn mond open. Die gast heeft hier vaker mee gespeeld. Hij trekt dubbele loopings om Kirby meer snelheid te geven, tikt de vijanden uit zijn weg en trekt snel een muurtje om Kirby naar een ander pad te laten stuiten dat hij al heeft getekend voordat ik doorheb waar hij mee bezig is. Zijn onnavolgbare doch immer accurate bewegingen met de stylus maken indruk, alsof ik een virtuoos pianist te keer zie gaan of een bekwaam expressionistisch schilder.
Ik zweer het, ik zal niet rusten voordat ik deze Kirby met minstens dezelfde finesse kan bespelen.

ARTISTIEK

Fuck Yoshi, vanaf heden is Kirby's spelletje het beste voorbeeld om te tonen hoe leuk het kan zijn om met een stylus te spelen. Hierbij lijkt het bovenste scherm overigens niet helemaal optimaal gebruikt te worden, het toont slechts een plattegrond en de hoeveelheid magische regenboogverf die je nog mag gebruiken om van die vette strepen over het onderste scherm te trekken. Maar dat laatste is dan ook zo ontzettend tof om te doen dat je dat bovenste scherm verder toch geen blik waardig gunt.
Dit soort games maken duidelijk dat Nintendo in ieder geval artistiek gezien op het goede spoor zit met de DS, een vergelijkbare spelervaring is op geen enkel ander systeem te halen.

> "FUCK YOSHI, VANAF HEDEN IS KIRBY'S SPELLETJE HET BESTE VOORBEELD OM TE TONEN HOE LEUK HET KAN ZIJN OM MET EEN STYLUS TE SPELEN."

WILDMAKENDE KLEURSTOFFEN

Naast de nieuwe regenboogverfbesturing zijn ook de traditionele aspecten uit Kirby's universum prominent aanwezig. Zo kan de roze rakker weer diverse transformaties ondergaan om zijn vijanden vliegend, schietend en zwaardvechtend te overmeesteren. Ik stuitte ook al op wat kleine puzzels met kanonnen en mijnwagentjes, terwijl alles natuurlijk weer als een gezellige snoepwinkel met wildmakende kleurstoffen is overgoten.
Kom op Nintendo, maak me wild, en zorg voor een aantal levels en uitdagingen die net even iets meer zijn dan ik van een Kirby-spelletje zou verwachten. Het wordt tijd dat er eens een DS-titel met een Gold Award wordt beloond!



Heeft de DS geen mondstukje om op te zuigen in Kirby games?

+ Dit spelletje is zo fijn om te spelen, ik word er gewoon een beetje opgewonden van.

– Er bestaat natuurlijk altijd nog de kans dat Nintendo hier niet een compleet avontuur maar weer een soort uitgebouwde demo van maakt.



Je ziet, we doen er alles aan om Bor z'n hulplijn te promoten.

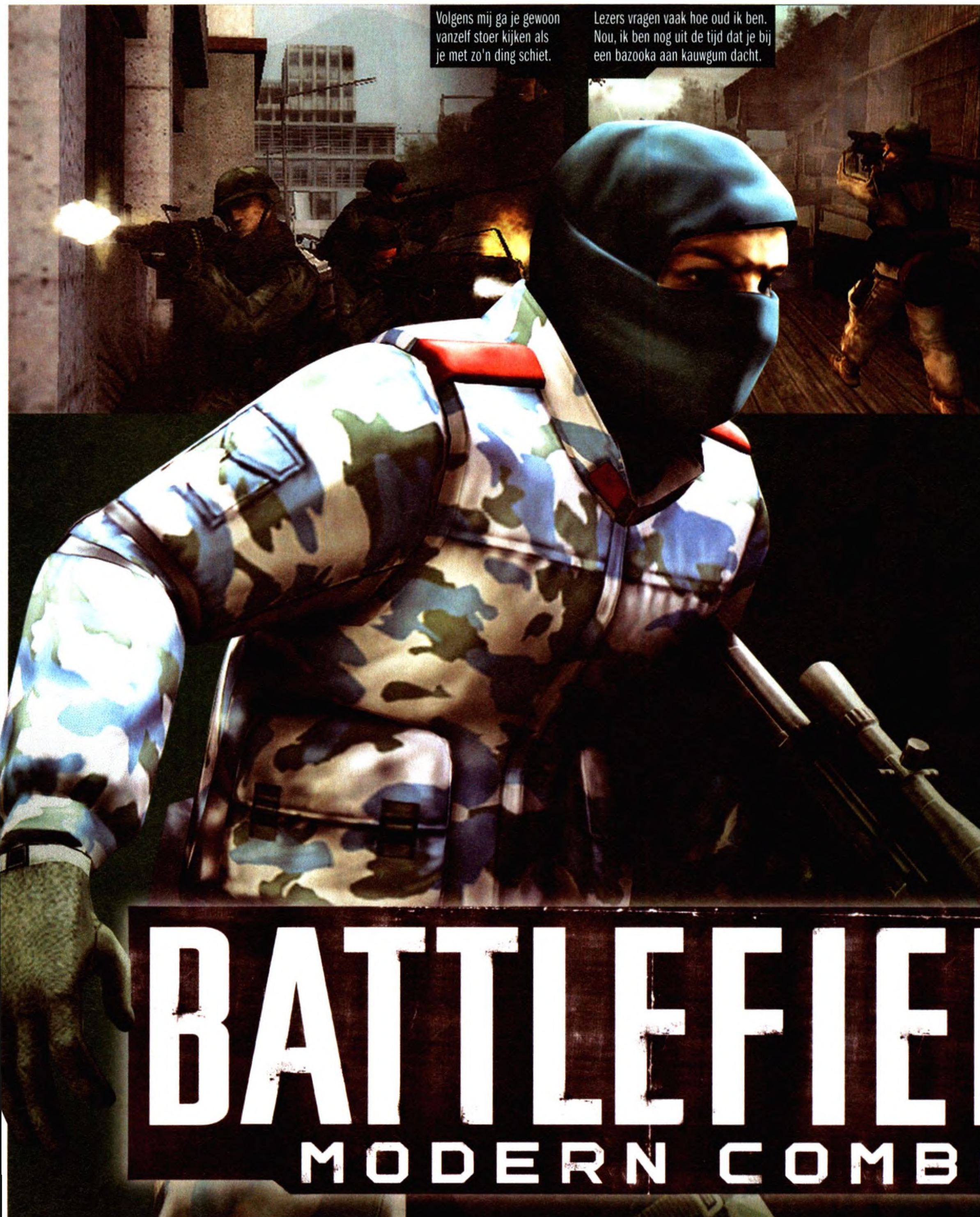


Zit je een kwartier naar zo'n plaatje te staren voor een bijschrift. Dan kom je tot de conclusie dat die Kirby gewoon zuigt.

JAN

BATTLEFIELD 2: MODERN COMBAT

VERWACHT: 03/04 2005



Volgens mij ga je gewoon vanzelf stoer kijken als je met zo'n ding schiet.

Lezers vragen vaak hoe oud ik ben. Nou, ik ben nog uit de tijd dat je bij een bazooka aan kauwgum dacht.

MET 24 MAN ONLINE... OP CONSOLE!

Aankomende zomer moet Battlefield 2 voor PC uitkomen. Maar bij díe virtuele oorlog blijft het niet; de Battlefield franchise doet deze herfst ook de consoles aan. Maar werkt de Battlefield gameplay wel op een spelcomputer? Met die vraag vertrok Jan naar Stockholm, waar de Zweedse ontwikkelaar DICE kantoor houdt...

Met een 'dat zullen we nog wel eens zien'-gevoel reisde ik af naar spelontwikkelaar DICE, bekend van de Midtown Madness reeks maar vooral groot geworden door de befaamde Battlefield serie.
Op de afgelopen E3 maakte ik voor het eerste kennis met Battlefield: Modern Combat dat onlangs is omgedoopt tot Battlefield 2: Modern Combat, dit om in de pas te lopen met de aankomende PC versie.
Op voorhand was ik sceptisch over Battlefield op consoles. Hoe ging DICE die typische chaotische BF gameplay, overbrengen naar de technisch minder bekwame PS2 en Xbox? Werd het geen slap aftreksel van de PC versie; puur om in te cashen? Ik was er helemaal niet gerust op.

24 SPELERS TEGELIJK ONLINE!

Battlefield móet je met grote groepen spelen, anders draai je het hele concept de nek om. En om maar meteen met de deur in huis te vallen; het is DICE dus wél gelukt. Battlefield 2: Modern Combat spelen we straks zowel op de Xbox als op de PlayStation 2 met 24 man online! Jawel, 12 tegen 12 en dat is veel meer dan Unreal Championship 2: The Liandri Conflict, meer dan Rainbow Six 3 en meer dan het heilige Halo 2.
DICE is daarmee de eerste ontwikkelaar die een dergelijk aantal voor de console voor elkaar krijgt. Hierdoor blijft het spel hectisch, kan er snel gewisseld worden van voertuigen en hoef je nooit te lang te zoeken naar een vijand of teammaten.

BESTURING

Zowel op de Xbox als op de PS2 voelde de besturing nu al goed. Het spel is snel, wapens wissel je via een simpel pop-up menuutje en via de D-pad krijg je de map te zien. De toegang tot de map werkt zelfs beter dan bij de PC omdat je gewoon door blijft rennen en knallen.
Tof is tevens dat bijvoorbeeld een helikopter lastiger te besturen is dan een Humvee en dat je ook vanuit de lucht gewoon uit een chopper kunt jumpen, je parachute kunt trekken en de chopper als explosief projectiel op de vijand kan laten donderen. Heerlijk!



"Ssssst, doe effe zachtjes met dat vliegen; die tank slaapt nog."

DICE • ELECTRONIC ARTS • TEL: 020-6589988 • WWW.EAGAMES.COM/OFFICIAL/BATTLEFIELD/MODERNCOMBAT/NL

SINGLEPLAYER

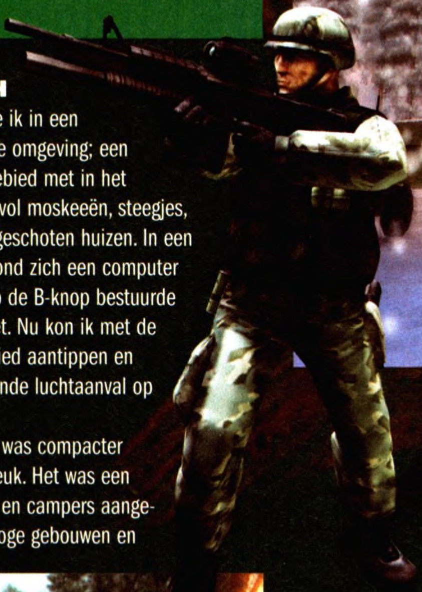
Modern Combat kent ook een serieuze singleplayer campagne die speelt in Kazachstan. Dit is geen verkapte tutorial maar daadwerkelijk een apart onderdeel.
Je bekijkt hier de oorlog vanuit twee perspectieven; die van de NAVO/ US en die van de Chinezen. De missies wisselen om en om van kant. Daarbij word je als speler steeds op het verkeerde been gezet. Als Amerikaan moet je een ambassade innemen, terwijl diezelfde ambassade vanuit Chinees perspectief opeens een ziekenhuis blijk te zijn dat moet worden verdedigd tegen US forces. Tenminste dat staat in je mission briefing van je superieuren. De makers willen hiermee benadrukken dat oorlog geen goed of kwaad kent maar eigenlijk een groot, grijs gebied is.
De singleplayer campagne (die we niet zelf hebben kunnen spelen) lijkt de aangename chaos van de online Battlefield te behouden, mede dankzij het feit dat je in ieder voertuig dat je ziet, kunt springen. De shooter gameplay wordt hierdoor veel minder scripted aangezien je de vijand te voet, met teammaten, in een Humvee of vanuit de lucht bestookt, net waar jij op dat moment zin in hebt.



Kolere, zulke grote vlokken heb ik zelfs in Oostenrijk niet gezien!



Op verzoek van de piloten werd de airstrike enkele uren uitgesteld. Het gebeurt ook niet elke dag dat je een sneeuwballengevecht kunt houden.



ARABISCH

Op de Xbox speelde ik in een Arabisch aandoende omgeving; een vrij groot woestijngebied met in het midden een stadje vol moskeeën, steegjes, pleintjes en kapot geschoten huizen. In een van die huizen bevond zich een computer en met één druk op de B-knop bestuurde ik plots een satelliet. Nu kon ik met de linkerpook een gebied aantippen en daar een verwoestende luchtaanval op uitvoeren.
De map op de PS2 was compacter maar niet minder leuk. Het was een hemel voor snipers en campers aangezien de map veel hoge gebouwen en loodsen kende met allerlei sneaky spots, van waaruit je 't vuur kon openen. Ook tanks en jeeps stonden ter beschikking maar dit was echt een 'verstoppertjes spelen'-map.
Toch was er tijdens deze perstrip een journalist die in een tank steeds op alles en iedereen aan het knallen was. Jammer voor hem, was ik een Special Ops en dus besloop ik de tank van achteren, plaatste ik C4 op de tank en blies het ding aan gruzelementen.

"EEN TIKKELTJE MEER ARCADE, IETS MEER FAST PACED DAN DE PC VERSIE MAAR DE BF SFEER IS ABSOLUUT AANWEZIG".



Ook nadat z'n rechter onderbeen was afgezet, wilde de dappere soldaat van geen ophouden weten.



"Pfoe, net op tijd uitgestapt", sprak de helikopterpiloot opgelucht maar ietwat voorbarig.

BOVEN VERWACHTING

Ik heb in Zweden de multiplayer urenlang gespeeld en kan niet anders dan concluderen dat zowel op Xbox als op PS2 nu al alles lijkt te kloppen.
De game speelt een tikkeltje meer arcade, iets sneller dan de PC versie maar de BF sfeer is absoluut aanwezig. De gameplay is door de onvoorspelbaarheid van de menselijke deelnemers precies wat ik hoopte dat het zou worden.
Dit najaar weten we helemaal zeker of alle Battlefield puzzelstukjes op de juiste plaats zijn gevallen maar tot nu presteert de game boven ver-

FACTS

- Vier speelbare kanten: USA, NAVO, Midden-Oosten Coalitie en China
- Vijf speelbare klassen: Sniper, Assault, Engineer, Special Ops en Combat Support
- Meer dan dertig land- , lucht- en watervoertuigen
- Meer dan vijftig wapens

\+ Vette multiplayer met 24 man online.

– Singleplayer gaat waarschijnlijk niet veel toevoegen.

VAN PC NAAR CONSOLES

Het is natuurlijk niet de eerste keer dat een PC franchise naar de spelcomputer gebracht wordt... **De SIMS** - Een PC game bij uitstek die het opvallend goed deed op consoles met De Sims en De Sims: Erop Uit! Ook de Urbz liep uitstekend maar op PC blijft deze franchise verreweg het populairst.



The Urbz [NGC]

AGE OF EMPIRES II - Deze beroemde bouw- en RTS sim werd ooit naar de PS2 gebracht. Een misbaksel was het gevolg. Toch gaat men het opnieuw proberen op de DS en de PSP.



AoE [PS2]

GHOST RECON EN RAINBOW SIX - Succesvol vertaald naar alle consoles met dito gameplay.



Ghost recon [NGC]

MAX PAYNE (I & II) - Meesterlijk op de PC, goed op de Xbox maar de PS2 versies hadden nooit het daglicht mogen zien.



Max Payne [XBOX]


THE GATEWAY TO HELL IS OPEN
JOIN FORCES AGAINST THE HORRORS OF HELL
PULSE POUNDING ACTION AND REVOLUTIONARY TECHNOLOGY COMBINE TO DRAW YOU INTO THE MOST FRIGHTENING AND VISUALLY STUNNING GAME EVER CREATED. FIGHT FOR YOUR LIFE IN SINGLE PLAYER, ONLINE MULTIPLAYER, OR THE XBOX *LIVE*™ EXCLUSIVE CO-OP MODE.
DOOM 3™
WWW.DOOM3.COM
XBOX
XBOX LIVE
Distributed By
ACTIVISION
Xbox Development
Vicarious Visions
Developed By
idSoftware.com
18
©2004-2005 Id Software, Inc. All rights reserved. Distributed by Activision Publishing, Inc. under license. DOOM and ID are registered trademarks of Id Software, Inc. in the U.S. Patent and Trademark Office and/or some other countries. Activision is a registered trademark of Activision, Inc. Microsoft, Xbox, Xbox *Live*, and the Xbox and Xbox *Live* logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries and are used under license from Microsoft. All other trademarks and trade name are the properties of their respective owners.

GAME CUBE — VERWACHT: Q3 2005

EIGHTEEN • NINTENDO • TEL: 030-6097100 • WWW.NINTENDO.COM



JURJEN



Alle gekheid op een stokje maar wie dit spel kinderachtig vindt, krijgt 't met Jurjen aan de stok.



"Lopen twee varkens in de stal. Zegt het ene varken: "Knor!" Antwoordt het andere varken: "Unox!" Hahahahaha!"

KURURIN SQUASH

Dit deel van de pagina is eigenlijk alleen bedoeld voor mensen met een hart voor vrolijk gekleurde spellen.

Als jij je puberneusje ophaalt voor vrolijk gekleurde games omdat ze niet volwassen genoeg zouden zijn, dan ga je hier dus niets lezen dat je interesseert. Blader maar snel verder. Met een beetje mazzel heeft Boris een stukje geschreven over een hele brute tank, en anders kan J.J. misschien uitkomst bieden met een mooi artikel over een spel waarin je realistisch moet racen. Nu hup, wegwezen, dit is echt niks voor jou, joh.

In dit spel bestuur je een draaiend stokje door vrolijk gekleurde slingerweggetjes! Ja, inderdaad, dat is alles dus ga nu maar snel. Op pagina 51 wachten bloedspuwende monsters, heb ik horen zeggen.

GEHEIM

Ah mooi, jullie zijn er nog. We zijn niet met velen maar dat geeft niet. Omdat jullie hart hebben voor de zaken waar het in videogames werkelijk om draait, wil ik een geheim met jullie delen. Kururin Squash is namelijk niet zomaar het verplichte opvolgertje van het aardige Kururin voor de GBA. Het is veel meer dan dat, veel meer ook dan ik ervan had verwacht.

Dit is een klein meesterwerkje. Een klein meesterwerkje dat het eenzame niveau van games als de eerste Monkey Ball en Jungle Beat benadert. Let wel, niet evenaart maar benadert. En dat is al best zeldzaam, met al die volwassen troep van tegenwoordig.

KNOTSGEKKE OBSTAKELS

De kronkelige paadjes waar je het automatisch draaiende streepje zonder botsen doorheen moet loodsen, zitten net als in de voorloper vol versmallingen en lastige bochten. Het is wederom de bedoeling de manoeuvres met het streepje zo te timen dat je er precies doorheen kunt glijden.

Dit wordt in elk level weer een stukje interessanter omdat de levels dit keer niet alleen heel zorgvuldig en uitdagend zijn ontworpen maar er ook allerlei knotsgekke obstakels in zijn geplaatst. Van exploderende mijnen tot grote wentelwieken en spokende reuzenwormen.

WERKELIJKE SKILLS

In sommige levels krijgt je streepje speciale vermogens om de problemen te overwinnen. In waterlevels kun je bijvoorbeeld onder obstakels door varen voor uitdagingen op twee niveaus. In luchtlevels kun je wervelwindjes creëren om grote wentelwieken in beweging te zetten of monsters van je pad te blazen. Er zijn zelfs levels waarin je kunt stompen en kogels kunt vuren uit de uiteinden van je streepje!

Het moet niet veel ruiger worden zeg, straks komen er nog volwassen spelers op af. Die zullen hier overigens niet ver mee komen want dit is typisch zo'n game waarvoor je werkelijke skills en doorzettingsvermogen nodig hebt.

Ik zit momenteel eventjes vast bij de eindbaas van wereld vier maar als de volgende vier werelden net zo goed zijn, gaat deze game hoge ogen gooien.

+ Veelzijdig, uitdagend.

− Niet voor "grote jongens."

NINTENDO DS — VERWACHT: JUNI 2005

CING • NINTENDO • TEL: 030-6097100 • WWW.NINTENDO.COM



JURJEN

ANOTHER CODE

De DS belooft een mooi systeem te worden voor liefhebbers van adventures, met onder andere nieuwe delen in de series van Zelda, Final Fantasy, Lunar en Secret of Mana op komst. Wij speelden Another Code, het eerste DS-adventure dat in Japan is uitgebracht.





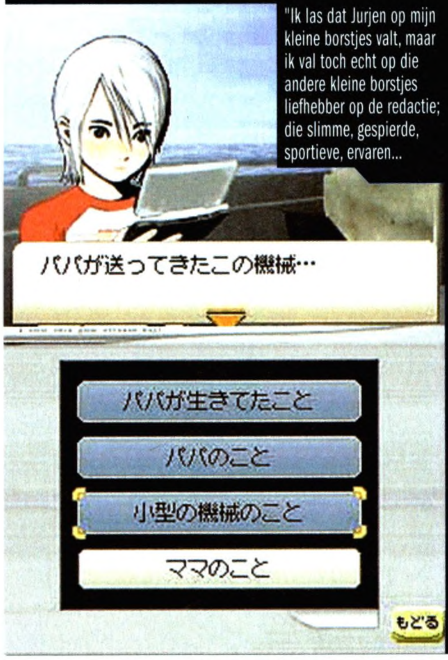
Zo'n dubbel screen is leuk maar als alles dan de helft smaller wordt, zie ik de vooruitgang niet.

Toen Ashley nog twee jaar oud was, leidde ze met haar liefhebbende ouders een vreedzaam bestaan in een buitenwijk van Seattle. Op de avond van haar derde verjaardag komt aan dat idyllische leventje echter een wreed einde als haar moeder wordt vermoord. Om het drama compleet te maken, geeft Ashley's vader toe dat hij de moordenaar is.

STILSTAANDE TEKENINGEN

Je avontuur begint tien jaar na het bloederige familiefeestje. Als dertienjarige Ashley vaar je naar het mysterieuze eiland waarop je vader zich verborgen houdt. Aangekomen op het eiland kun je Ashley vanuit een bovenaanzicht besturen door met de stylus over het touch screen te slepen. Tijdens je bewegingen verschijnen op het bovenste scherm stilstaande tekeningen van de omgeving of bijzondere objecten in die omgeving.

Je kunt zo'n tekening vaak met een tik op het scherm naar het onderste scherm verplaatsen voor nadere interactie. Zo ontstaat een leuke combinatie van directe bewegingen in een Zelda-achtig bovenaanzicht en statische wijs-en-klik-puzzels zoals die in PC-adventures vaak de toon zetten.



"Ik las dat Jurjen op mijn kleine borstjes valt, maar ik val toch echt op die andere kleine borstjes liefhebber op de redactie; die slimme, gespierde, sportieve, ervaren...

LIEFDE

Tijdens het spelen van Another Code wedijveren het onderste en het bovenste scherm om je bewonderende blikken. Zowel de actie van bovenaf als de diashow van stilstaande plaatjes zien er beeldig uit. Dit aantrekkelijke uiterlijk maakt van Another Code een titel om verliefd op te worden, zeker ook door de verfrissende nieuwe spelbesturing. Maar liefde maakt blind...

Als je de game eenmaal hebt uitgespeeld en de verschillende facetten ervan nog eens rustig op je in laat werken, blijf je namelijk toch een beetje met een onbevredigd gevoel zitten. Het gevoel dat er meer in had gezeten.

KORTE KANT

Veel puzzels zijn wat geforceerd in de omgeving geduwd, op een manier dat je de oplossing ervan eigenlijk alleen kunt vinden door op alles te tikken tot er iets gebeurt. Andere puzzels, die van het mini-game-achtige soort, zijn weer zo ontzettend simpel dat het bijna gênant is ze op te lossen.

Ook is het avontuur wat aan de korte kant voor een adventure, na een uur of acht is het feest alweer voorbij.

BELOFTE

Another Code ondersteunt het idee van Nintendo dat een nieuwe besturing verfrissend kan werken. De besturing met de stylus werkt in Another Code zo prettig en doeltreffend dat je de minder briljante aspecten ervan graag door de vingers ziet.

Wij wachten op een Westerse versie voor een definitief oordeel maar durven nu al te zeggen dat dit niet het superavontuur is dat het in eerste instantie lijkt. Het feit dat een game van deze soort zich zo prima thuisvoelt op de DS betekent wel een mooie belofte voor de toekomst, wat DS-avonturen betreft.

+ Uiterlijk, stylus perfect geïntegreerd.

− Matige puzzels, te kort voor een adventure.



MEDAL OF HONOR EUROPEAN ASSAULT

EA VERLAAT PLATGETREDEN PADEN

Met Medal Of Honor: European Assault laten we de broeierige jungles achter ons en keren we terug naar de Europese slagvelden. En het blijft gelukkig niet alleen bij een verandering van decor, ook de gameplay van MoH is op de schop gegaan...

Een stuk hout met een leeg blikje erop en dan hard schudden. Nou dat gaf me toch een lawaai, zeg...



Zowel Call Of Duty als Brothers In Arms lieten de MoH franchise een stevig poepie ruiken in een genre dat EA met deze game ooit domineerde. Logisch dus dat EA de gameplay flink onder handen heeft genomen om met European Assault terug te kunnen slaan.

European Assault kende sowieso al een bewogen voortraject. Eigenlijk had deze game nu al in de winkel moeten liggen onder de naam Dogs Of War. Er werd echter anders beslist. Iets zegt me dat niet alleen de naam niet goed genoeg was maar dat ook de gameplay helemaal is omgegooid.

Hoe dan ook, de eerste speelsessie met MoH was verrassend én boeiend! European Assault is er nog niet maar de ontwikkelaars proberen eindelijk weer eens wat nieuwe dingen.

LEVELBAZEN

Medal Of Honor: European Assault kent elf missies en iedere missie wordt afgesloten met een heuse 'Nemesis', meestal een hoge pief of een enge Duitser die geliquideerd moet worden. Deze levelbazen zijn sterker en lastiger te verslaan en vereisen een vleugje tactiek, alvorens je ze naar het hiernamaals kunt knallen. En nee, de allerlaatste levelbaas is niet snorremans Adolf H.; dat deed een andere game ooit al eens... jaren geleden.

THEMEPARC WO II

Een veelgehoorde klacht van gamers is dat de meeste shooters zo lineair zijn. Je rent van A naar B naar C en onderweg trigger je voorgekookte, scripted events. Ik heb daar zelf geen enkel probleem mee zolang de gameplay maar fun is.

Rising Sun was echter zo rechtlijnig dat je als gamer letterlijk en figuurlijk uit je spel werd gehaald. Wat dat betreft staken Allied Assault en Pacific Assault (MoH voor PC) een stuk beter in elkaar. Ook die games waren scripted maar de


Die enorme rugtassen waren vooral handig als de manschappen 's avonds Chinees gingen halen. Vooral nummer 32, Nazi-speciaal, was destijds zeer in trek.


"Dat was dom jongen om hardop dat krokodillenliedje te neuriën. Nu ben je geschnappied!"

gameplay onderging je als een grote achtbaanrit vol heroïsche WO II actie.
Aangenaam verrast ben ik dan ook over de opzet van de levels van European Assault. In plaats van een achtbaan, schotelt EA de spelers nu een compleet pretpark voor, en kun je in de verschillende levels (zich onder meer afspelend in België, Noord-Afrika en Rusland) iets van drie, vier verschillende routes pakken. Nu heb je dit al vaker gehoord maar European Assault is vermoedelijk de meest 'open' shooter die je ooit hebt gespeeld.

VERFRISSEND

Een van de eerste missies speelt zich af rond een groot havencomplex waarbij de Geallieerden een schip vol explosieven de haven in varen om de Nazi's een zware slag toe te brengen.
Deze missie berust op historische feiten en zet meteen de toon voor MoH nieuwe stijl. Brand, rook, schreeuwende soldaten, puinhopen, zoeklampen en rondvliegende kogels. Ja, EA heeft wat dat betreft ook heel goed naar de chaos van Call Of Duty gekeken.
Terwijl je rond rent - met of zonder squad - vechten Geallieerden en Nazi's gewoon door en gebeurt er van alles om je heen. Je hebt echt het gevoel onderdeel te zijn van een groter geheel.
Vanaf het moment dat je voet aan wal zet, kun je verschillende kanten op. Je hebt primaire doelen maar je kunt ook secundaire en zelfs verborgen, tertiaire missiedoelen volbrengen door de hele map naar eigen inzicht af te speuren.
Het is niet langer gangetje in, gangetje uit en dat werkt verfrissend. Zo kun je in de eerste missie via ondergrondse bunkers bij een op te blazen installatie komen. Dit houdt in dat je indoor gevechten moet leveren waarbij Duitsers zich achter muren en pilaren verschansen. Je kunt je echter ook een weg banen door een pakhuis, ware het niet dat dit bevolkt is met soldaten.
Als je je handen liever niet wilt vuilmaken, kruip je gewoon ergens anders door een gat in een hek waarbij je ineens een flink stuk afsnijdt. Bedenk dan wel dat je in dit geval secundaire doelen mist en dus ook geheime goodies zoals wapen upgrades, extra ammo, speciale voorwerpen of een stuk van de landkaart niet verovert.
Het loont dus om alles te onderzoeken maar het is tegelijkertijd ook een stuk gevaarlijker. Zeker omdat de game niet langer werkt met savepoints maar met - old skool - levens. Zijn je levens op en leg je het loodje dan moet je het level helemaal opnieuw spelen.


"Ik zei nog zet die xbox uit tijdens de vlucht!"

SUPERSOLDAAT

Waar NBA Street en NFL Street de GameBreaker heeft; kent European Assault de Rallymeter. Say what?
Jawel, terwijl je kwistig Duitsers over de kling jaagt, wordt de Rallymeter in MoH langzaam blauw. Is de balk vol, dan kun je de Rally mode activeren.
Op dat moment kom je in een soort geestesgesteldheid waarin je boven je macht presteert. De omgeving wordt troebel, je krijgt een kokerview, iedereen om je heen reageert trager en jij bent tijdelijk een soort supersoldaat (een soort BulletTime dus).
Tijdens deze Rally mode heb je óf oneindige munitie, ben je onkwetsbaar en/of kun je met één schot iemand omleggen.
EA verantwoordt deze (arcade) keuze door te verwijzen naar diverse heroic moments die daadwerkelijk tijdens de WO II plaatsvonden. Gewone soldaten die boven zichzelf uitstegen; vergelijkbaar met een topatleet die in een stadion vol met juichende toeschouwers uitzonderlijk presteert en alles om zich heen vergeet.
Het is een aardig gegeven maar in de game komt het toch een beetje over alsof je à la Quake opeens een Quad Damage powerup hebt gepakt. Daarnaast vind ik een tijdelijke onkwetsbaarheid of superupgrade ook niet passen in een WO II shooter vol authentieke missies.
De soundeffecten en graphics die deze mode vergezellen zijn echter zo intens dat ik, de intensiteit van de reguliere shootouts en de open sfeer van de levels in gedachten nemend, er vanuit ga dat deze nieuwe Moh een game wordt om naar uit te kijken.


"Ach gut, van oma is alleen haar kunstgebit nog over."


Pas na de oorlog begreep men waarom zoveel soldaten in hun rechter bil getroffen waren.

GEEN ONLINE MULTI-PLAYER

EA heeft besloten dat European Assault geen online multiplayer zal bevatten. Men wil zich voornamelijk richten op de singleplayer en de nieuwe features en laat online voor wat het is.
Wel komt er multiplayer gameplay voor vier spelers in splitscreen met zestien speelbare maps waarvan er negen uniek zijn.

+ Eindelijk open gameplay, veel bonussen te scoren, grote battles.
− Geen online gameplay, Rally mode?


"Miep, kijk eens buiten waar die herrie vandaan komt. Ik kan Piet Paulusma niet eens verstaan."

ATARI SHOWT

Ik had het met de redactie afgesproken: als het Atari-tripje naar Berlijn weinig interessants op zou leveren, zou ik deze pagina's wel vullen met informatie over de geschiedenis van Atari, de val van de muur, of gewoon een algemeen praatje over de slaapgewoontes van giraffes in de Tiergarten van Berlijn.



Atari bleek me niet voor niets te hebben overgevlogen. Ik speelde negen nieuwe games, waaronder slechts twee sequels. Er zat geen echte topper van het niveau GTA of Halo tussen maar toch was de gemiddelde kwaliteit hoger dan ik had verwacht.

Dit keer laat ik de flauwekul dus maar eens achterwege, en geef ik jullie graag een rechttoe rechtaan rondleiding langs de games die Atari de rest van het jaar uit wil gaan brengen. Ik begin met de minst interessante om met de meest spectaculaire te eindigen.

9. DRAGONSHARD (PC)

Vanuit de meest duistere holen van de Benelux spieden helle oogjes van lichtschuwe gamers immer naar verse avonturen in de wereld van Dungeons & Dragons. Tenminste, zoiets vermoed ik, aangezien er telkens weer nieuwe games in dit strategische avonturengenre verschijnen.

Dragonshard levert precies wat je van een dergelijke game mag verwachten; eindeloze zwerftochten door tunnels en kastelen, realtime gevechten met steeds sterkere wapens en magie, forse forten die verdedigd moeten worden tegen trollenlegers... enfin je kent het wel.

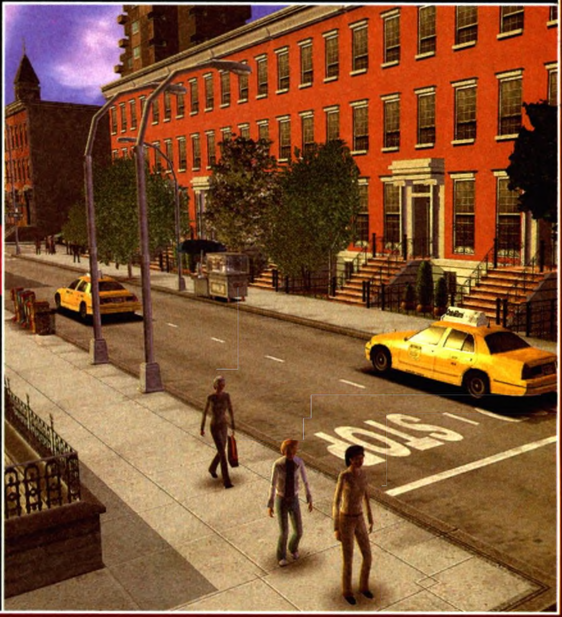


7. TYCOON CITY NEW YORK (PC)

Deze stadsbouwsimulator gaat de concurrentie aan met Sim City 4. Niet in een poging om groter te zijn maar juist door klein te blijven. Hoewel klein... als opperbouwmeester van het eiland Manhattan heb je natuurlijk genoeg te doen.

Door zich te concentreren op een enkele stad hebben de ontwikkelaars kans gezien veel details en diepte toe te voegen. Naast het horizontaal en verticaal uitbouwen van New York is het vooral ook de bedoeling nachtclubs, skateparken, sportstadions, winkelcentra en andere sfeerbepalers te beheren.

Typisch zo'n spel dat vrijwel ongemerkt vele uren uit je leven slurpt.



8. TIME SHIFT (PC)

Wat gaat de verhaalgedreven first-person shooter Time Shift meebrengen om de slag met giganten als Half-Life 2, Doom 3 en Far Cry te winnen? Puzzels waarin je met de tijd kunt spelen!

Als je bijvoorbeeld een gebouw wilt infiltreren, kun je op een trein springen die eruit komt rijden om vervolgens de tijd terug te spoelen. In het pre-Blinx tijdperk was dit vast een bijzonder innovatieve extra geweest maar nu die kat zijn tijdzuigende kunsten op de Xbox al heeft vertoond, komt dit toch over als een ietwat achterhaald en geforceerd trucje. Misschien wordt het nog wat, de tijd zal het leren.



6. THE MATRIX - NEO'S PATH (PC, XBOX, PS2, CUBE)

Naar mijn mening was de eerste Matrix-game een beetje een misser. Dit keer belooft Shiny Entertainment de liefhebbers van de films echter wél te geven wat ze verlangen. Allereerst speel je niet met een of andere vage chick maar met Neo. Daarnaast zijn de gare vlieg-en-race-toestanden dit keer wijselijk achterwege gelaten, zodat alles draait om brute gevechten waarin Neo zijn karakteristieke coole tricks uithaalt om soms letterlijk honderden tegenstanders tegelijk al vliegend, schoppend en schietend naar een andere wereld te helpen.

Verwacht geen diepgang maar een stijlvol ogend knokspel met veel extraatjes voor de fans.



NIEUWE GAMES





3. ENEMY IN SIGHT (PC)

Van oorlog krijgen gamers nooit genoeg en dus zet Illusion Softworks een frontale aanval in op het grootschalige oorlogsspel Operation Flashpoint met de gelijksoortige game Enemy in Sight (voorlopige titel).
Meest opvallend is de nauwkeurigheid waarmee Engelse en Duitse landschappen van zo'n honderd vierkante kilometers per stuk in dit spel zijn nagebouwd. Hierop kan met Amerikaanse troepen een fictieve oorlog tegen het Russische leger worden uitgevochten. In een nabije toekomst, dus met hedendaags wapentuig.
Helaas was de game nog in een te vroeg stadium om er veel zinnigs over te kunnen zeggen. Oh ja toch wel, de manier waarop bommen kraters in de landschappen sloegen was best indrukwekkend.

2. DESPERADOS 2: COOPERS REVENGE (PC, XBOX)

Kijk eens aan, de terugkeer van de Desperado's. Gezellig strategietjes bedenken voor een handjevol coole cowboys vanuit een isometrisch perspectief.
In eerste instantie lijkt deel 2 inderdaad weinig meer of anders te doen dan deel 1 maar dat verandert als je met een druk op de knop de camera achter de schouder van je personage plaatst om deze verder vanuit een derde-persoons aanzicht te besturen.
Ook leuk is de mogelijkheid je geplande strategieën als in een film vanuit verschillende perspectieven af te laten spelen. Een spel om naar uit te kijken.

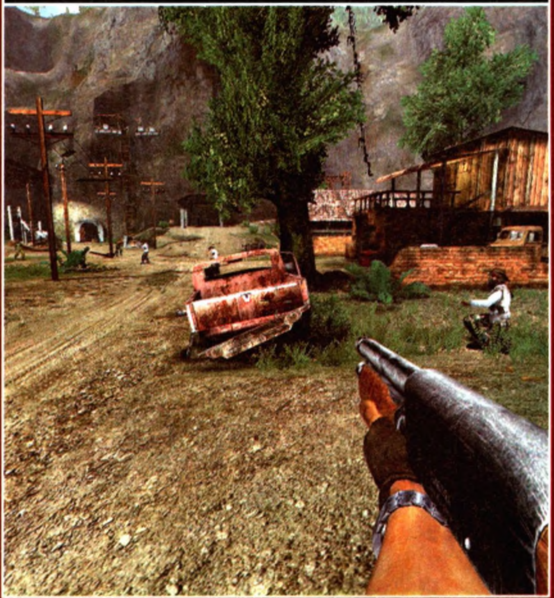
4. FAHRENHEIT (PC, PS2, XBOX)

Fahrenheit was de moedigste game die ik in Berlijn onder ogen kreeg. De makers ervan durven het aan een doodverklaard genre (dat van de interactieve speelfilm, al mocht ik Fahrenheit onder geen beding zo noemen in de PU) nieuw leven in te blazen.
De game laat zich besturen als een derdepersoons actiespel maar de actie blijft altijd nauw verweven met het verhaal, waarbij je daden directe invloed hebben op de komende gebeurtenissen.
Het geheel werd te pretentieus gepresenteerd om nog geloofwaardig te zijn ("elke actie geeft het verhaal een geheel nieuwe wending", tuuuuuurlijk) maar ik vond het werkelijk interessant en onderhoudend om eens wat dingen in deze interactieve speelfilm te proberen.



1. BOILING POINT: ROAD TO HELL (PC)

Met een enkel level van 625 virtuele vierkante kilometers is Boiling Point een dappere poging om de grootsheid en veelzijdigheid van GTA San Andreas in de vorm van een first-person shooter naar de PC te brengen.
In de hitte van de Zuid-Amerikaanse jungle ben je vrij om te doen wat je wilt: rondjes geven op het terras, jagen op dieren, dorpen uitmoorden, wagens jatten, helikoptertochtjes maken, zoek het maar uit. Uiteindelijk is het de bedoeling je ontvoerde dochter Lisa te bevrijden, iets waar volgens de ontwikkelaars al snel vijftig uur tijd voor nodig is.
Ik speelde de game te kort om te kunnen zeggen in hoeverre dit prestigieuze project gaat slagen, maar spectaculair was ie zeker.



5. GETTING UP: CONTENTS UNDER PRESSURE (PS2)

Als de rebelse Trane verplaats je je sluipend en soms ook vechtend door de hoogbouw van de fictieve metropool New Radius, op zoek naar lege muren om je graffitikunsten op bot te vieren.
Modeontwerper Marc Ecko (wie kent hem niet) is nauw betrokken bij de ontwikkeling van dit stadse actiespel en de aankleding van de game heeft dan ook best een eigenzinnig stijltje meegekregen.
Wat ik van de game heb gezien, vond ik niet zo bijzonder als sommige andere journalisten, maar ik behoor natuurlijk ook niet tot de 'urban' doelgroep.



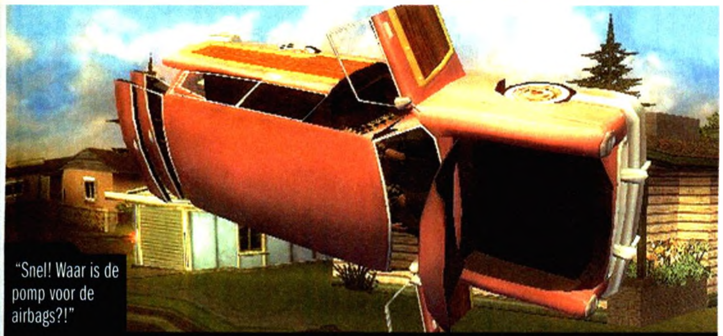

CONTROL IS THE KEY TO CONQUEST.
CONTROLEER HET VOLK
CONTROLEER DE KAART
CONTROLEER HET SLAGVELD
CONTROLEER DE WERELD
VAN DE BEROEMDE SERIE DIE HET HISTORISCHE REAL-TIME-STRATEGY GENRE OPNIEUW HEEFT UITGEVONDEN KOMT NU EEN EVOLUTIE VAN EPISCHE PROPORTIES - EEN KRACHTIGE NIEUWE INTERFACE GEEFT JOU DE CONTROLE ALS NOOIT TEVOREN. HERLEEF DE COMPLETE GESCHIEDENIS VAN DE MENSHEID ALS JIJ JE BESCHAVING LEIDT DOOR 12.000 JAAR VAN VEROVERINGEN.
ONGEËVENAARDE OMVANG
Meer dan 500 unieke eenheden en gebouwen in 12.000 jaar van veroveringen.
ONGEKENDE BESTURING
De real-time picture-in-picture creëert een geheel nieuw niveau van commando's geven.
ONOVERTROFFEN REALISME
Veranderende weersituaties waaraan jij je tactiek kan of moet aanpassen.
12+
www.pegi.info
PC CD-ROM
Games for Windows
POWERED BY gamespy
EMPIRE EARTH II
mad·doc SOFTWARE
WWW.EMPIREEARTH2.COM
SIERRA

PS2 / XBOX VERWACHT: 24 JUNI 2005

THQ • ATOLL SOFT • TEL: 0318-505464 • WWW.DESTROYALLHUMANSGAME.COM



JAN



"Snel! Waar is de pomp voor de airbags?!"

DESTROY ALL HUMANS!

Die betweterige homo sapiens met hun superioriteitsgevoel. Het is tijd dat iemand het mensenras eens een lesje leert. Het is tijd voor... een buitenaardse invasie!

Aargh! De Marsmannetjes komen! Vliegende schotels gesignaleerd! Area 51. Alien abduction! In de jaren vijftig was de angst in Amerika voor buitenaardse dreiging groot, heel groot. Die angst werd mede gevoed door een geheimzinnig overheidsbeleid en filmmakers die de ene B-film na de andere maakten vol plastic monsters, kartonnen ruimteschepen en special effects die vandaag de dag als parodie beschouwd zouden worden.

Eigenlijk is de nieuwste game van de makers van Mercenaries ook één grote parodie. Maar wel een - naar het zich laat aanzien - hele leuke parodie. Die hele B-film vibe zien we namelijk ook terug in Destroy All Humans, waarin jij niet de bedreigde mens maar de agressieve Alien speelt!

FURON 137

Het kwade ras (de Furons) is geland op aarde om het DNA van de mensheid te stelen. Furons beschikken namelijk over kloontechniek; echter hoe meer er gekloond wordt, hoe slechter de kwaliteit van de klonen worden, dus is men op zoek naar een verse DNA bank.

De speler kruipt in de rol van Crypto; Furon 137. Hoe hoger het cijfer achter je naam, des te slechtere kloon je bent; kortom Crypto is een beetje een dommekracht maar dat komt voor je missies prima uit.

TELEKINESIS

De makers hebben alle Alien clichés uit de kast getrokken en daardoor krijgt Destroy All Humans! een heerlijke Mars Attacks (meesterlijke film!) sfeertje. Crypto kan namelijk morphen in gewone mensen om zo onopvallend van A naar B te raken, hij kan de gedachten lezen van mensen en hij kan ze hypnotiseren. Honden en X-Files-achtige figuren kunnen je echter ontmaskeren en dan is het tijd voor de Vaporize Gun of de Brain Bug Sniperrifle.

Daarnaast kun je telekinetische krachten inzetten en zo complete politiewagens, mensen, dieren en andere voorwerpen optillen zonder ze aan te raken, om deze vervolgens een paar meter door de lucht weg te slingeren. Het leuke is dat je hiermee veel paniek zaait waarna hysterische menigten door het beeld rennen.

FLYING SAUCER

Ook valt er van alles op te blazen hetzij te voet, hetzij al snorrend in je vliegende schotel. Dit ronde spaceship heeft verschillende wapens waaronder een zuigstraal, een elektrische straal en een flinke laserbeam waarmee je complete huizenblokken in vuur en vlam zet.

Natuurlijk zal de mensheid het nodige inzetten om jou te stoppen maar dat zorgt alleen maar voor meer aangename chaos.

Tel bij dit alles de free roaming GTA/Mercenaries wereld, de toffe graphics, de jaren vijftig muziek uit krakende radio's en de dikke knipoog, en we hebben misschien wel te maken met een van de meest originele en grappige games van 2005!



Daar krijgt ie spijt van, sterker nog; deze aanval wordt z'n dood. Dit gebouw is namelijk van gewapend beton.

GAMECUBE VERWACHT: Q4 2005?

SEGA • ATARI • TEL: 040-2393580 • WWW.SEGA.COM



JURJEN

AMAZING ISLAND



We vermoeden dat Amazing Island later dit jaar ook in Europa wordt uitgebracht maar dat weten we niet zeker. De Amerikaanse versie van het spel vinden we in ieder geval interessant genoeg om er het een en ander over te vertellen.

Als je jezelf als een liefhebber van Pokémon beschouwt, dan zal Sega's Amazing Island je waarschijnlijk ook wel aanspreken. Het is namelijk een game met eenzelfde soort uitstraling en aantrekkingskracht als Nintendo's zakmonsterverzamelspel. Terwijl je er toch hele andere dingen in doet.

EIGEN MONSTER

Als elfjarig jochie of meisje word je naar een draakvormig eiland gestuurd, waarop je iets moet bestrijden dat Black Evil wordt genoemd. Gelukkig draait het in deze game niet om het verhaal maar om het zelf bouwen van monsters die ingezet kunnen worden in een stuk of dertig minigames.

Je eerste monster krijg je grotendeels kant-en-klaar in bezit na het beantwoorden van een aantal obscure vragen (Wat denkt een klein boompje dat naast een grote boom staat? Je vindt een vreemd stuk fruit, hoe denk je dat het smaakt? En meer van dat). Vervolgens mag je het beest een persoonlijk tintje geven door kleur, structuur en accessoires toe te voegen.

In de loop van het spel komen meer monsters, we accessoires en verdergaande opties beschikbaar, totdat je uiteindelijk zelf de tekenpen mag gebruiken om geheel naar eigen smaak een monster te scheppen.

Het is best wel stoer om je eigen monster vervolgens in actie te zien. Wel jammer dat deze actie niet wat opwindender en veelzijdiger is uitgewerkt.

De naam Jasmine spreek je uit alsof je in een Koreaanse discotheek ziet dat iemand jouw jas heeft aangetrokken.





"Nee ik heb geen blauwe tong; steek er maar de draak mee..."

SAAIE VARIANTEN

De minigames zijn grotendeels saaie varianten op sporten als korfbal, tennis en hardlopen. Vaak hoef je alleen maar een aantal keren met de juiste timing op de A-knop te drukken om zo'n spelletje te winnen. Anders dan de minispelletjes van games als Monkey Ball en Mario Party, is van echt verrassende of verslingerende uitdagingen op Amazing Island dan ook geen sprake. Daarbij is de vormgeving ook nog eens aan de blokkerige kant, alsof de game is geport vanaf een niet-bestaande N64-versie.

MISKLEUN

Het is jammer dat Sega niet wat meer tijd heeft gestopt in de afwerking van Amazing Island. Het idee om je eigen monsters te maken en uit te bouwen, zal veel spelers aanspreken, en ik ben één van hen. Dit bouwelement van het spel steekt ook behoorlijk goed in elkaar, je kunt uren aan je monsters sleutelen voor de tofste resultaten.

Alleen kun je vervolgens met die leuke monsters te weinig leuke dingen doen om het Amazing te mogen noemen. De minigames zijn te oppervlakkig en verder heeft het eiland bar weinig te bieden. Pretty Boring Island was een betere titel geweest. Een beetje een miskleun dus dit spel, maar wel een met genoeg leuke ideeën om hoopvol uit te zien naar een eventueel deeltje 2.

+ Bouw je eigen monsters. Leuke ideeën.

− Oppervlakkige minigames. Saai.

PLAYSTATION 2 / XBOX / GAMECUBE

VERWACHT: ZOMER 2005



RED STORM • UBISOFT • TEL: 030-6629110 • WWW.RAINBOWSIXGAME.COM/US

RAINBOW SIX 4

LOCKDOWN



Met het vierde deel in de Rainbow Six serie krijgen de consoles voorrang op de PC. Jan ontplofte zowat en nam zwaar beledigd plaats voor de TV met de laatste preview build.

Het was behoorlijk dringen geblazen op de releaselijst van Ubisoft vorige maand. Naast Splinter Cell, Brothers In Arms, Cold Fear en Silent Hunter III bracht Ubisoft ook nog eens drie DS titels, een Winnie The Pooh game en The Bard's Tale uit. En daar wilde men ook nog even Rainbow Six 4: Lockdown tussen proppen.

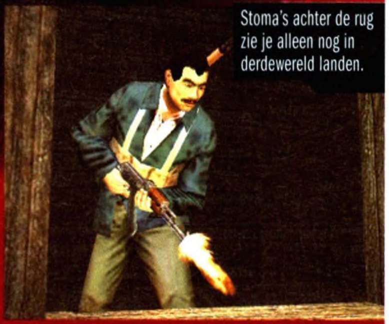
Vlak voor het ter perse gaan van dit nummer kreeg we te horen dat de game op de valreep een aantal maanden is uitgesteld, en dat is maar goed ook. Rainbow Six 4 verdient het niet om onder te sneeuwen, maar nog veel belangrijker... de versie die ik speelde had nog te kampen met behoorlijk wat bugs.

SLUIPSCHUTTER

Nieuw in singleplayer is het feit dat de game in Normal mode nog sneller en meer arcade is gemaakt voor een breed publiek. Voor de bikkels is er nog steeds Challenge die overeenkomt met het pittige niveau van de vorige games.

Volledig nieuw zijn voorts de levels in singleplayer die je speelt met sluipschutter Dieter Weber. Spelend als Weber zul je je steeds moeten verplaatsen waarbij alertheid is geboden. Krijgen de terroristen door waar je zit dan zullen ze met alle middelen (inclusief raketten) proberen je neer te halen

Ook leuk; één missie speelt zich af rond de Amsterdamse grachten en dat oogt erg overtuigend. Blijkbaar is onze hoofdstad ook internationaal inmiddels bekend als oord waar mensen op klaarlichte dag vermoord kunnen worden.


Stoma's achter de rug zie je alleen nog in derdewereld landen.

TUNING PLEASE!

De preview versie was op het gebied van A.I. nog behoorlijk shaky. Het ene moment lopen je teammaten de vijand stupide tegemoet en worden ze logischerwijs verwelkomd met een regen aan kogels. Het andere moment hebben ze haviksogen en knallen ze baddies neer die ik nog lang niet had gezien.

Ook ben ik niet echt te spreken over de indicator die aangeeft wanneer vijanden jou en je team kunnen spotten (witte icoontjes worden geel); dit maakt de game veel te makkelijk. Zet je die indicator uit dan kan de vijand jou al zien, nog voordat jij hen überhaupt hebt kunnen spotten. Hopelijk gebruiken Red Storm en Ubisoft de extra tijd om dit grondig te tunen.


Net toen ie op 't punt stond de geheime schuilplaats van de kaboutersquad te ontdekken, kreeg ie een reetschot dat hem nog lang zou heugen.

"HOPELIJK GEBRUIKEN RED STORM EN UBISOFT DE EXTRA TIJD OM DIT GRONDIG TE TUNEN."


"Jongens, we kunnen er toch gewoon om loten wie bovenin het stapelbed mag liggen?"

MULTIPLAYER

Rainbow Six 3 moest het vooral van de multiplayer via Xbox Live hebben en dat zal ook nu weer het geval zijn.

Prijzenswaardig is dat de Xbox en de PS2 online totaal verschillen. Naast overeenkomstige Deathmatches en Capture The Flag modes, krijgt ieder platform één unieke spelmode.

Bij de PS2 is dat de Rivalery waar Regenboogleden tegenover huurlingen moeten knokken en ieder specifieke opdrachten moeten uitvoeren. Denk aan bommen plaatsen/uitschakelen, gijzelaars gevangen houden/bevrijden.

De unieke Xbox Live mode heet Persistent Elite Creation (P.E.C.). Hier speel je een Career mode en kun je unieke RB 6 teams samenstellen, onderverdeeld in vier verschillende klassen, te weten: Commando, Combat Medic, Spec Op en Engineer.

Als team online moet je allemaal missionbased objectives volbrengen en stijg je in level, waardoor je skills toenemen. P.E.C. gaat online voor een hele nieuwe impuls zorgen, let op mijn woorden!


Hij heeft zich al helemaal voorbereid op een inval van de modepolitie.

RB 6 OP PC?

Net als bij Ghost Recon 2 komt ook Rainbow Six 4 eerst naar consoles en later pas op PC. Ubisoft is niet van plan een rechtstreekse port uit te brengen en heeft twee verschillende teams ingezet.

Op zich een prima werkwijze, maar we hebben tot op heden nog niets van beide titels gezien, en Ghost Recon 2 op consoles is toch alweer een tijdje uit. Hopelijk brengt de E3 meer duidelijkheid.

+ Unieke multiplayer modes, Amsterdam level, Sniper mode.

− A.I. teammaten in singleplayer nog zeer dubieus.

PLAYSTATION 2

CAVIA INC. • BANDAI • ATARI • TEL: 040-2393580 • WWW.

GHOS




Ga toch breien man, met dat neppe Aart Staartjes kapsel!


Het leven van een verwarmingsmonteur gaat niet altijd over rozen.

T IN THE SHELL
STAND ALONE COMPLEX

De populairste Japanse animatiefim is ongetwijfeld Akira. Een goede tweede is het minstens zo indrukwekkende Ghost in the Shell, een film uit 1995 en eveneens een wereldwijd succes.

Mocht je nu geen idee hebben waar ik het over heb in mijn intro, leg dan nu de PU neer, ga die films huren of kopen en lees dan pas weer verder...
Zo, dus nu kan ik er vanuit gaan dat je Ghost in the Shell hebt gezien. Vette shit nietwaar? En gezien de stijl van de film ook een prima basis voor een videogame. Gek genoeg heeft Stand Alone Complex, de tweede game die gebruik maakt van de GitS licentie, niets te maken met de nieuwe tweede GitS film (Innocence) die onlangs in Japan draaide en visueel nog indrukwekkender is dan het eerste deel. Maar goed, het gaat hier natuurlijk over de aankomende game en die wist mij met deze preview versie niet echt te imponeren.
Ik weet natuurlijk niet wat er eventueel nog voor verbeteringen worden aangebracht maar gezien het feit dat de game in Amerika al uit is, verwacht ik niet al te veel aanpassingen meer.

JATWERK

Mijn eerste indruk is een beetje dubbel. Tijdens de intro zag ik een scène waaruit duidelijk werd dat Stand Alone Complex schaamteloos probeert mee te liften op het succes van de film door bepaalde delen te imiteren.
Laat ik dan meteen maar effe vertellen welke scène in het bijzonder ik bedoel. In de film laat Motoko Kusunagi, de sexy cyborg die de hoofdrol speelt, zich stijlvol achterover vallen van een hightech wolkenkrabber. Deze in slowmotion afgespeelde scène werd legendarisch en typerend voor de film.
Stand Alone Complex opent met een identieke actie, maar verruilt de wolkenkrabber voor een helikopter. Nu klinkt dit misschien als mierenneuken maar iedere fan van de film zal het met me eens zijn dat ontwikkelaar Cavia Inc. best de moeite had kunnen nemen om een originelere opening te bedenken.
Dit soort verschijnselen kunnen de pret natuurlijk niet drukken, en mijn dubbele gevoelens komen dan ook niet hier uit voort...

DUBBEL

Voordat ik de hele pagina vul met m'n slappe geouwehoer, zal ik dus nog effe uitweiden over dat dubbele gevoel dat deze preview versie mij gaf. Nadat de briefing aan het begin van mijn eerste missie was afgelopen, werd ik ergens op een industrieterrein gedropt. Nadat ik de Halo-achtige besturing had getest, besloot ik een sprong te wagen (letterlijk), en daar ging het mis. De normaal zo acrobatische Motoko maakte namelijk de houterigste en slechtst geanimeerde sprong die ik in lange tijd had gezien.
Echter, even daarna kwam ik een bewaker tegen die ik eerst zacht maakte met een aantal schoten uit m'n machinegeweer, om vervolgens een trapserie op 'm los te laten waarbij de camera Matrix-achtige taferelen vertoonde, en dat vond ik wel weer erg vet.
Of het de goede of slechte momenten zijn die overheersen, lees je binnenkort in de review.

+ De GitS licentie. Combi van beuken, knallen, springen en puzzelen.

– Slordige animaties. Nogal ongeïnspireerd gebruik van de licentie.

> "DE NORMAAL ZO ACROBATISCHE MOTOKO MAAKTE DE HOUTERIGSTE EN SLECHTST GEANIMEERDE SPRONG DIE IK IN LANGE TIJD HAD GEZIEN."



Het loopt gewoon uit haar broekspijp. Da's toch het eerste dat je leert als vrouwelijke commando: altijd maandverband mee.



Een vrouwelijke geveltoeriste noemen we ook weleens een voorgeveltoeriste.



E ABONNEES

EMINENT EM7009 2.2GB MICRO HARD DISK DRIVE VOOR SLECHTS € 25!

Met deze lichtgewicht harddisk kan je grote hoeveelheden data razendsnel opslaan voor mobiel gebruik. Op deze manier kan je altijd en overal beschikken over documenten, spread-sheets, MP3's en wat al niet meer. Bij uitstek geschikt voor Windows XP gebruikers.

OF



WINKELWAARDE
€ 149,-

voor een jaarabonnement en is niet mogelijk in combinatie met een welkomstgeschenk.

POWER UNLIMITED
HET GROOTSTE GAMESMAGAZINE VAN DE BENELUX

VIG CARD

EXCLUSIEF VOOR ALLE ABONNEES!



BESPAAR TIENTALLEN EURO'S AAN GAMES PER JAAR

Ben je abonnee van Power Unlimited, dan ben je in bezit van deze exclusieve VIG card. VIG staat voor Very Important Gamer, wat je als abo van PU natuurlijk automatisch bent. Tof hè, maar wat heb je er eigenlijk aan?

KORTING
Gamen is leuk maar zeker niet goedkoop. Daarom hebben we voor het lopende jaar supervette kortingen voor je weten te regelen. Met deze VIG card krijg je namelijk bij alle Free Record Shop filialen in Nederland: **1 x per maand €7,50 korting op een game naar keuze (vanaf €47,99) en let ook (± 1 x per kwartaal) op de speciale actie voor een extra vette korting op hardware/accessoire(s).**
Het maakt dus niet uit op welk systeem je je spellen speelt want de kortingen gelden voor alle games op alle platformen.
Koop je per jaar vier games met je VIG card, dan heb je je abonnement er al uit!
En natuurlijk gaan we kijken of we nog meer leuke dingen met deze PU-pas kunnen doen, check steeds de PU of ww.powerweb.nl voor de acties.
De Power Unlimited VIG card is heel 2005 geldig. Ben je nog geen abonnee, meld je dan snel aan want ook alle nieuwe abonnees krijgen de pas thuisgestuurd!

* De pas is niet geldig in combinatie met andere acties / aanbiedingen

' IN, OF BEL 0800-2266637 (ABONNEREN). 7 DAGEN PER WEEK VAN 09.00-21.00 UUR

REVIEWS



NOG EVEN...

Nog even en dan is het zover: de E3 2005... en ik ga weer mee! Natuurlijk ben ik niet degene die jullie even gaat wijzen op potentiële toppers, sleeperhits of tegenvallers (hoogstens op racegebied) en zal ik ook niet de nieuwe hardware bejubelen of juist sceptisch benaderen. Nee, ik zal me vooral bezighouden met The Daily Gamer die we daar ter plekke gaan maken.
Yep, naast een dikke special in de PU zelf, met alles over de nieuwste soft- en hardware, kun je weer rekenen op een dope krantje met al onze bizarre belevenissen en alle weirde shit die we ongetwijfeld op en rond de E3 zullen tegenkomen.
Ook zullen we weer uren footage schieten voor een vette DVD en zullen de jongens van Gamekings er de nodige TV-uitzendingen aan wijden.
Jongens, ik krijg er al schrijvend steeds meer zin in; helemaal nu ik net even op de website van ons hotel heb gekeken. Prachtige kamers, zwembad, fitnessruimte, Japanse daktuin... toch niet onbelangrijk als je er acht dagen verblijft. Het hotel is gevestigd in Little Tokyo, zonder meer de meest relaxte buurt van Los Angeles en een walhalla voor Japan fetisjisten als Steven en Jeroen. Ook ik heb me er vorig jaar uitstekend vermaakt, maar dat geldt niet voor alle wereldsteden waar ik ooit verbleef....

ED

0-10	MILAAN [1990 NEDERLAND - DUITSLAND: 1-2]
10-20	BIRMINGHAM [DE SMERIGSTE HAMBURGER EVER]
20-30	MÜNCHEN [SAAIE STAD, MISLUKTE PERSTRIP]
30-40	NAIROBI [CORRUPTE DOUANE]
40-50	LONDEN [VLIEGTUIG GEMIST, DUUR, ECTS]
50-60	HELSINKI [MOOIE MEIDEN... TE DIK AANGEKLEED]
60-70	BARCELONA [TAPAS, RAMBLAS]
70-80	SEOUL [24 UUR PER DAG LEVEN IN DE BROUWERIJ]
80-90	NEW YORK [SHOPPEN, BROADWAY, OVERWELDIGEND]
90-100	LOS ANGELES [DE E3!]

BOR'S TIPS

Wil je meer tips van Bor, heb je vragen over een bepaalde game, zit je vast tijdens het spelen en ben je wanhopig op zoek naar codes, cheats, hints of live hulp dan kun je bellen met de hulplijn van Bor, genaamd 1-Up.
1-Up is te bereiken op zondag, maandag, dinsdag en woensdag van 15.00 uur tot 20.00 uur en op donderdag van 16.00 tot 21.00 uur. Telefoon: 0900 - CALL 1UP (0900 - 2255187). De kosten bedragen 0,65 cent per minuut.

UNREAL CHAMPIONSHIP 2: THE LIANDRI CONFLICT

SCORE 85 | GRAPHICS 8 | REPLAY 9 | GAMEPLAY 8

Melee combat en fraggen kunnen elkaar uitstekend aanvullen, zo blijk in The Liandri Conflict. Xbox heeft er weer een dijk van een multiplayer game bij!

SINGLEPLAYER

Unreal Championship 2 is hoofdzakelijk een Xbox Live game maar kent weldegelijk een singleplayer campagne onder de naam Ascension Rites. Dit is een opvallend prettige kennismaking met de UC gameplay compleet met verhaal en gelikte tussenfilmpjes.
Jij speelt Anubis en moet, door diverse tegenstanders in arena's te lijf te gaan, ervoor zorgen dat de troon van de Keizer niet in verkeerde handen valt. Soms knok je met bevriende (computergestuurde) warriors aan je zijde maar het gaat uiteindelijk om jouw acties.
De singleplayer gameplay is een goede oefening voor zowel nieuwkomers als ervaren spelers die de melee combat onder de knie willen krijgen. Daarnaast loont het om de singleplayer campagne uit te spelen omdat je dan allerlei smakelijke extra's vrijspeelt. Zo open je diverse tournament ladders, nieuwe personages én maps. Ook komt op deze manier de Challenge mode vrij waarin je vijftien extreem lastige opdrachten moet volbrengen, zoals binnen een bepaalde tijd een nagenoeg onmogelijk aantal frags halen.
De offline singleplayer is dus zeker geen verplicht nummertje.



UNREAL CHAMPIONSHIP 2 MULTIPLAYE



MAPS, SNELHEID EN WAPENS

Er zijn een aantal aspecten die multiplaygames cool maken: goede maps, snelle gameplay, een goede balans en vette wapens. Logisch dat we die aspecten met het testteam (zie kader) onder het vergrootglas plaatsten.
MAPS: Typische Unreal-maps. Omvangrijk, vaak met een grote open omgeving in het midden en de flow is heerlijk. Nooit loop je vast of weet je niet meer waar je bent. De respawn-punten zijn goed geplaatst en ammo en health is voldoende aanwezig. Je voelt je gewoon meteen thuis.
SNELHEID: De flow van de game is een stuk trager dan bij Unreal Tournament maar een te hoge snelheid zou melee dan ook vrijwel onmogelijk maken. In het begin moet je aan de 'traag' lopende mannetjes wennen maar na een tijdje weet je niet beter en blijkt deze snelheid prima bij de nieuwe gameplay te passen.
WAPENS: Je hebt slechts twee wapens tot je beschikking en die kies je van te voren uit het volledige, bekende arsenaal van Unreal. In de Melee mode heb je één wapen. Het testteam was niet bepaald blij met het beperkte wapenarsenaal maar het lijkt een kwestie van wennen. Als je teveel wapens hebt, slaat de balans door naar het fraggen en wordt denken helemaal overbodig.



EPIC GAMES • MIDWAY • CONTACT DATA • TEL: 076-5484848 • WWW.LIANDRICONFLICT.COM


JAN


J.J.

De eerste Unreal Championship op de Xbox was een bescheiden succesje. Maar met The Liandri Conflict krijgt de franchise een dosis vernieuwing en adrenaline waar je u tegen zegt!

MORTAL CHAMPIONSHIP?

Heb je de extreem lastige Challenge mode in singleplayer uitgespeeld dan ben je niet alleen een geoefende speler die zijn skills ook online kan laten gelden, je krijgt bovendien als traktatie het speciale personage Raiden uit de Mortal Kombat serie om mee te spelen. De Dondergod ziet er cool uit en kent unieke moves.
Puristen zullen Raiden misschien niet vinden passen in een Unreal universum maar het is een leuke extra die al het harde werk uit in de Challenge mode passend beloont.



THE LIANDRI CONFLICT
ER MAYHEM!

DE MODES

De multiplayer van UC2 bevat zes modes. We plaatsen ze hieronder in volgorde van populariteit bij het testteam, Jan en J.J.
Deathmatch. De meeste gespeelde mode bij alle online fraggers staat weer als een huis.
Team Deathmatch. Wel met acht man spelen, anders zijn de meeste maps te groot.
Capture The Flag. Met acht man spelen, anders wordt het een digitale atletiekwedstrijd.
Nali Slaughter. Originele mode waarin je meer de rondrennende Nali's moet afknallen, dan elkaar. Nali's laten zich namelijk makkelijk killen en de eerste bij 50 kills wint. Hilarisch.
Survival. We moeten nog maar zien of deze mode online gaat werken want wachten tot je aan de beurt bent (er fraggen steeds twee of vier man en de rest mag pas als er een af is), dat wil niemand online.
Overdose. Capture the Flag met een balletje. Saai en soms lastig te volgen.



TEKKEN MEETS QUAKE

Unreal Championship 2 is de eerste online shooter die melee combineert met fraggen. Grote vraag die iedereen vooraf had was: 'werkt dit'? Want het klinkt nogal scary, met een stok op iemand afgaan die een smokende rocketlauncher in zijn handen heeft. Na vijf uur schieten en slaan, kwamen we tot het volgende oordeel.

- In het begin zul je moeten wennen. In plaats van rocketlaunchers en sniperrifles, moet je nu opeens Tekken-style hakken.
- Het grote verschil tussen vechten vanuit de Melee mode en vanuit de Frag mode, is dat je in eerstgenoemde veel sneller bent. Helemaal als je even opstijgt, de hitknop ingedrukt houdt en daarna een snelle, dodelijke dash vooruit maakt.
- Omdat je met de wapens beduidend trager loopt, heb je in Melee mode een goede kans om raketten en vliegende cirkelzaagjes te ontwijken.
- Het bleek tijdens de vele wedstrijden dat je zowel in Melee mode als in de Frag mode kon winnen. Je werd echter onverslaanbaar als je razendsnel tussen beide modes kon switchen. Vooral als je dicht bij elkaar komt te staan, is melee handiger en dus een welkome aanwinst.
- De balans is perfect omdat er geen onderscheid tussen de twee modes is als het om kills gaat. Bij het fraggen moet je voor een kill drie maal doel treffen, in melee ook.
- De toevoeging van de Melee mode voegt tactiek aan online shooters toe en vraagt meer skills. Het dashen moet je leren en het switchen maakt het spel moeilijker maar de kills zijn wel vele malen bevredigender.



UNREAL 3

Inmiddels zijn de next gen Unreal games ook alweer in de maak. Epic Games' Unreal 3 engine wordt achter de schermen al druk gebruikt.
Zelf is Epic Games bezig met de opvolger van Unreal Tournament 2005 en nog een andere geheime game. Ook BioWare heeft een licentie genomen op de Unreal 3 engine voor een nieuwe RPG.
Daarnaast werkt Microsoft momenteel nauw samen met Epic voor Xbox 2 die ook gebruik zal maken van veel nieuwe features van de nieuwe technieken van Unreal 3.





HET TESTTEAM

Een review van Unreal Championship 2: The Liandri Conflict zonder een uitgebreide multiplay-test was onzinnig geweest. Dit spel draait immers om multiplay! Daarom nodigden we drie PU-lezers uit om de game bij uitgever Contact Data via een mini LAN met ons te spelen.
Van links naar rechts: Bas Haansbergen, Frank Scholten en Bas van Dun.

GENRE: SHOOTER ▪ AANTAL SPELERS: 1- 8 ▪ VERWACHT: OUT NOW

SCORE **90**

GRAPHICS	8	REPLAY	9	GAMEPLAY	9

Jade Empire is een action-RPG van keizerlijke proporties. Martial arts en RPG worden op prachtige wijze verenigd.



BioWare introduceert met Jade Empire een wereld die tot dusver onderbelicht is gebleven in videogames: het oude, mystieke China vol sprookjes, vreemde wezens en brute martial arts!

In Jade Empire draait 't (meer dan bij andere RPG's) vooral om jouw personage, jouw vechtstijl en jouw wapenkeuzes. Stuk voor stuk hebben de keuzes die je in dit spel maakt, verstrekkende gevolgen.
Je kunt kiezen uit een snel, sterk, magisch of uitgebalanceerd personage maar ook kun je je alter ego helemaal naar eigen inzicht samenstellen.

JALOEZIE

De game begint in het pittoreske dorpje Two Rivers en jij bent een veelbelovende, bijna afgestudeerde student in de martial arts. Iedereen kijkt tegen je op en volgens de geruchten ben je voorbestemd voor hogere doelen.
Wanneer geesten en spoken steeds vaker ten tonele verschijnen en de inwoners van naburige dorpen bedreigen, ga je op onderzoek uit. Als dan ook nog piraten je dorp aanvallen én de Lotus Assassins achter je aan komen, besef je dat er veel meer aan de hand is, en ontrafelt zich langzaam een duister mysterie.

VUIST OF PALM

Bij KotOR (van dezelfde makers) had je Dark en Light, in Jade Empire heb je eveneens twee paden die je kunt bewandelen: de Way of the Open Palm en de Way of the Closed Fist. Die laatste betekent niet automatisch evil of slecht al neigen de meeste aanhangers van de Closed Fist wel naar die kant.
Zo zul je net als in KotOR keuzes moeten maken aangaande je gedrag. Stel je je heel nederig op, ben je arrogant, snauw je mensen af... dat soort dingen.
Ook voor je acties zelf geldt dit. Zo trapte ik in het begin van de game een altaartje kapot waar een paar gouden munten uit kwamen rinkelen. Vervolgens klonk er een strenge stem: "Geweld brengt direct resultaat maar vergeet ook niet; gedane zaken nemen geen keer!"... of iets van die strekking. Hiermee werd bedoeld dat actie weliswaar vaak de meest voor de hand liggende oplossing is, maar dat je je misschien beter een paar keer kunt bedenken alvorens je ertoe overgaat. De beslissingen blijven echter aan jou, afhankelijk van welke pad je wenst te bewandelen in Jade Empire.

FOUCS & CHI

De combat staat centraal in Jade Empire en is van een ongekend hoog niveau. Dat maakt Jade Empire

STIJLVOL, FLITSEND EN STOER

veel meer een action-RPG dan KotOR was, aangezien je niks hebt te maken met stealth of dichte deuren... alles draait om de martial arts.
Afhankelijk van het personage dat je kiest, heb je verschillende stijlen en wapens ter beschikking, de een nog cooler dan de ander. Je vechtstijlen (een slordige dertig verschillende), magie en je wapen naar keuze huisvest je onder je D-pad en zo wissel je eenvoudig tussen je favoriete moves.
Tijdens de combat - die volledig in real-time plaats-

BIOWARE • MICROSOFT • TEL: 020-5001005 • HTTP://JADE.BIOWARE.COM





Big deal. Mijn gasfornuis werkt ook zonder lucifers.

"JADE EMPIRE MAAKT HET VERSCHIL TUSSEN EEN AFHAALCHINEES EN EEN VIJFSTERREN DINER BIJ NAM-TIN."



Die heeft genoeg statische elektriciteit in haar kruis hangen om een middelgrote stad een half jaar van stroom te voorzien.



"Hier met m'n creditcard, bitch. Hoeveel paar schoenen heb je deze keer gekocht?!"

vindt - kun je "Chi" aan je acties meegeven waardoor je vijanden meer schade berokkent en je vuisten blauw oplichten. Daarnaast kun je ook in Focus mode komen (Y-knop). Dan wordt alles om je heen zwart-wit en vertraagd en kun je je belagers makkelijker een stijlvol een pak slaag geven. Focus en Chi kosten respectievelijke gele en blauwe energie maar om de zoveel tijd kom je een altaartje tegen om je energie op te laden. Ook laten vijanden energiebollen achter die je balkjes weer vullen. Het mooiste van alles zijn de transformaties. Je vecht tegen verschillende monsters en demonen en eenmaal verslagen kun je hun vorm aannemen. Een klik op je D-pad en je transformeert in een gigantisch dikke beeldvullende kikker!

BLOOMING

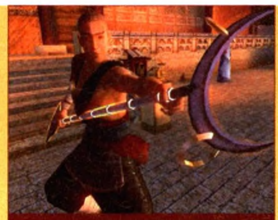
Jade Empire speelt niet alleen heerlijk weg maar oogt ook nog eens heel goed. De animaties van de karakteristieke martial moves zijn prachtig gedaan en het kan niet anders dan dat professionele martial arts specialisten hier aan hebben meegewerkt. Of je nu met twee klauwachtige messen vecht, met een staf meppen uitdeelt, een flying kick uit je controller drukt of de magische Storm Dragon aanroept om je vijanden letterlijk weg te blazen, het is steeds weer een feest om mee te maken.
De hoofdpersonages zijn met zorg vormgegeven en ook de omgevingen die je aandoet zijn fraai uitgewerkt. Verschillende tot de verbeelding sprekende locaties, zoals de zwevende Keizerlijke paleizen of weidse rijstvelden, komen schitterend in beeld. En dankzij de speciale blooming effecten wordt de sprookjesachtige sfeer alleen maar versterkt.

GROTER GEHEEL

Tijdens het spelen van Jade Empire heb je voortdurend het gevoel deel uit te maken van een groter geheel. De gevechten zijn flitsend en stoer maar in je achterhoofd weet je waarvoor je het doet. Jij bent de uitverkorene, bestemd om grote dingen te doen en uit te groeien tot de held van het keizerrijk.
In Jade Empire vereenzelvig je je al heel snel met het door jouw geknede personage waarmee je door de game reist. De combinatie van Chinese wijsheden enerzijds en stijlvolle martial arts anderzijds zorgt ervoor dat Jade Empire zich huizenhoog verheft boven het gros oppervlakkige hak & beukspelletjes waar we de laatste tijd mee dood gegooid worden. Jade Empire maakt het verschil tussen een afhaalchinees en een vijfsterren diner bij Nam-Tin.



"Kijk maar uit dat je niet over je maandverband struikelt, meisje."



JADE EMPIRE LIMITED EDITION

Meestal gaan dit soort goodies aan onze neuzen voorbij, maar de Limited Edition van Jade Empire komt ook in Europa uit. Afgezien van de nodige interviews, behind-the-scene materiaal en making of filmpjes, komt de game in een speciale verpakking met een holografische cover.
Het belangrijkste is echter de extra ingame content in de vorm van een extra speelbaar personage: Monk Zeng. Deze stoere monnik heeft een legendarisch wapen, de zogenaamde Spade Staff. Zijn eigen vechtstijl, de unieke moves en zijn krachtige wapen maken Monk Zeng een zeer tot de verbeelding sprekend personage.



Da's schrikken; geef je een kikker een zoen, verandert dat ding in je schoonmoeder!



"Stop er maar mee schatje; volgens mij vindt hij 't juist lekker."



Het is handig als je jeuk op je rug hebt maar probeer het pleepapier maar eens heel te houden bij het afvegen...

DRAGON AGE



BioWare zit niet stil. Met Jade Empire op het moment van schrijven zo goed als af, dient zich alweer een nieuwe RPG aan. Het betreft de action-RPG Dragon Age voor PC. Een nieuwe en originele titel die de Canadese ontwikkelaar zelf omschrijft als 'medieval fantasy with an oriental twist'.
De combat is in real-time, je kunt reizen met zes personages in je groep van partymembers en de game maakt gebruik van een goednieuwe engine.
Daarnaast is BioWare momenteel bezig met een 'geheim project' én is het bevriende Obsidian Entertainment (KotOR II: The Sith Lords) druk in de weer met Neverwinter Nights 2.

GENRE: RPG ▪ AANTAL SPELERS: 1 ▪ VERWACHT: OUT NOW

REVIEW

NINTENDO DS — JAN

GRAPHICS 7 REPLAY 4 GAMEPLAY 6

SCORE 59

RAYMAN DS

Wie dacht verlost te zijn van die arm, been en nekloze platformheld, komt bedrogen uit. Voor de DS stoft Ubisoft haar bijna vergeten held gewoon weer af.



Ooit stond Rayman gelijk aan Ubisoft. Rayman was Ubisoft en Ubisoft was Rayman. Inmiddels beschouwt iedereen de Frans-Canadese ontwikkelaar als een volwassen developer met grote titels als Splinter Cell, Prince of Persia en Rainbow Six. Rayman had zijn beste tijd gehad en leek met pensioen gestuurd. Ubisoft zag de DS echter als de uitgelezen kans om Rayman een comeback te laten maken.

EASY MONEY

Het feit dat Rayman DS een vrijwel regelrechte kopie is van Rayman 2: The Great Escape geeft te denken. We hebben immers te maken met een spel van vijf (!) jaar oud en waarom Ubisoft niet heeft gekozen voor het meer recente Hoodlum Havoc is mij een raadsel.

"DE TOUCHPAD KAN JE EIGELIJK GEWOON VERGETEN WANT DE GAME MAAKT ER NAUWELIJKS GEBRUIK VAN ."

Nu is porten niks nieuws; Nintendo doet het aan de lopende band voor de GBA (SP) en ook de DS zal ongetwijfeld de nodige remakes voor de kiezen krijgen.
Het grote verschil tussen Rayman DS en bijvoorbeeld Super Mario 64 DS is dat a) de originele game goed is overgezet b) de game op bepaalde punten flink is uitgebreid in de vorm van nieuwe locaties en dito speelmogelijkheden en c) de enorme trits minigames die - wanneer je ze allemaal hebt uitgespeeld - een game op zich vormen. Niets van dit alles is terug te vinden bij Rayman DS.

STROEF

Rayman DS is op zich nog steeds een leuk platformavontuur. Het verhaal, de puzzels, de minigames, de werelden en de personages hebben na vijf jaar de tand des tijds redelijk tot goed doorstaan alleen voor de besturing geldt dat niet. Je kunt Rayman via de touchpad of de D-Pad besturen. Eerstgenoemde werkt totaal niet en is alleen toegankelijk voor linkshandige spelers. Rechts heb je nodig voor jumps en actie (X, Y, A, B). Sturen met je duim of de stylus... vergeet het maar. Je rent voortdurend tegen muren aan en bent aan de lopende band de camera aan het bijsturen.
Laatstgenoemde probleem geldt in mindere mate ook voor de besturing met de D-pad die bovendien wat vertraging kent tussen de acties. Besturing met de D-Pad went maar toch voelt het stroever dan gewenst.



Lijkt me een lastig kapsel als je met wind mee staat te biljarten.

GEMISTE KANS

De touchpad kun je eigenlijk gewoon vergeten want de game maakt er voor de rest helemaal geen gebruik van. Een gemiste kans dus. Ook minigames of andere extra's schitteren door afwezigheid.
Overigens maakte Ubisoft onlangs haar line-up bekend tot en met maart 2006. In de complete lijst kwam Rayman niet voor. Het lijkt me dus vrij zeker dat deze platformheld voorgoed kan bij worden gezet in het gamehelden museum. En in dat geval is deze game wel een triest afscheid, Rayman had beter verdiend.

OUT NOW • UBISOFT • TEL: 030-6629110 • WWW.UBISOFT.COM

PLAYSTATION 2 / XBOX / PC



GRAPHICS 8 REPLAY 7

Ik wil best deurtje-in-deurtje-uit gaan, als de route maar logisch is en er

COLD FE

Cold Fear werd in de previewfase door veel bladen beschouwd als een concurrent van Resident Evil 4. Maar voordat ik het spel ging testen, wist ik eigenlijk al dat deze vergelijking mank ging...

Na in twaalf uur de game te hebben uitgespeeld, is het mij duidelijk dat Cold Fear en Resident Evil niet van hetzelfde niveau zijn.
Aan de ene kant genoot ik van de intense sfeer op de walvisvaarder en het olieplatform, de mooie cutscenes en de vele brute, bloederige shootouts. Aan de andere kant werd ik knetter van het constante deurtje-in-deurtje-uit gaan.
Ik weet dat de eerdere versies van bijvoorbeeld Silent Hill en Resident Evil dit principe ook hanteerden maar ten eerste was dat veel verrassender gedaan (veel kamers moet je in CF voor de kater zijn genitaliën in) en ten tweede... dat was toen. Resident Evil 4 heeft bewezen dat we een stap verder zijn in het genre en dat survival horror ook gebracht kan worden met open ruimten, zonder dat dat ten koste gaat van het detail van de omgeving. En zo vet zijn de textures van de ruimten in CF nu ook weer niet; vaak grijs en zonder enige opsmuk. Ik ben bang dat Darkworks gewoon niet beter kon dan dit.

FRUSTRATIE

De gameplay kun je prima vergelijken met de eerste drie delen van Resident Evil: kamer in, kamer uit, schrikken, zombies knallen, iets oppakken en weer verder lopen.

OUWE KOEIEN

Het intrigeert developers blijkbaar: wetenschappers die met een experiment de poort naar de hel openzetten. Doom3 en Half-Life zijn de bekendste voorbeelden, en in Cold Fear betreden we opnieuw dit toch wel ietwat platgetreden paadje.
Je bent Tom Hansen, een Amerikaanse kustwacht die gedropt wordt op een Russische walvisvaarder. De gehele bemanning blijkt te zijn aangevreten door vreemde mutanten, die naar later blijkt door een olieboring naar de oppervlakte zijn gebracht.
Niet alleen het verhaal maar ook de zombies doen sterk aan andere games denken. Kwal-achtigen die aan het plafond hangen en met hun lange zuignappen bloed zuigen, heb ik al eens gezien (HL), en de hellehonden die op je afspringen, doen sterk aan de beesten uit Doom 3 denken. Ook hier ontbrak het Darkworks dus aan fantasie en inspiratie.



"Terug met m'n oorbellen!"


"Sorry man, ik had écht geen tijd meer om m'n broek uit te trekken. Die mosselen moeten bedorven zijn geweest"

GENRE: SURVIVAL HORROR • AAANTAL SPELERS: 1 • VERWACHT: OUT NOW

AMEPLAY 7 | 71 SCORE

elke deur iets verrassends plaatsvindt. In Cold Fear gebeurt dat te weinig.

AR



"DE GAMEPLAY KUN JE PRIMA VERGELIJKEN MET DE EERSTE DRIE DELEN VAN RESIDENT EVIL."

Op zich is deze aanpak wellicht wat verouderd, het hoéft een spel niet te nekken. Zolang er maar verrassingen opduiken achter de deuren en de route langs de deuren maar snel en logisch verloopt. Bij CF was die logica soms ver te zoeken (de Russische teksten op de deuren helpen ook niet). Steeds heb je ruimten met meerdere deuren waarbij de eerste of tweede deur vaak nergens toe leidt, als je deur drie nog niet bent in gegaan. Bovendien zitten veel deuren te dicht bij elkaar, zodat de snelheid en dus de spanning in je lijf constant wegebt. Als dan ook nog eens blijkt dat niet elke deur iets verrassends brengt (soms ga je meerdere deuren door zonder dat er iets gebeurt) en je vaak dezelfde route twee of drie keer moet doorlopen om het verhaal rond te krijgen, dan treedt frustratie op. Dat wordt nog verergerd doordat savepunten zich soms op vreemde plaatsen bevinden, en het wisselen van het gezichtspunt over de schouders naar een positie in de lucht, vaak catastrofaal uitpakt (help, waar ben ik?). Helemaal toen ik doorhad dat je ook om levelbazen heen kon rennen.

SFEER

Is CF dus een mislukking? Nee; de sfeer is perfect, dankzij het claustrofobische schip, de gore, de prachtige weersomstandigheden en het brute geweld.
Darkworks is er echter niet in geslaagd om enige vernieuwing aan dit genre toe te voegen. Sterker nog, het komt met gebreken (te veel trial & error en backtracking) die niet meer van deze tijd zijn.
Ik denk dan ook niet dat in een tijd vol razendsnelle actiegames zonder laadtijden, gamers het geduld hebben om 30% van het spel bezig te zijn met wachten om de volgende ruimte te kunnen betreden.



"Mmmm, best een lekker kontje. Daar krijgt zelfs een meisje als ik een harde van."

DARKWORKS • UBISOFT • TEL: 030-6097100 • WWW.UBISOFT.COM

PC | JAN

GRAPHICS 7 | REPLAY 7 | GAMEPLAY 8 | 75 SCORE



PROJECT SNOWBLIND

Project Snowblind is een arcade shooter variant van Deus Ex. En wat blijkt; 't is stiekem best wel leuk.

Aanvankelijk was ik sceptisch over Project Snowblind. Als kenner van de Deus Ex games, verwachtte ik niet al te veel van deze scifi popcorn-shooter in het DE universum. Ook de toon van Boris z'n preview stemde me niet erg hoopvol. Nu ik de review code heb doorgespeeld, moet ik mijn gewaardeerde collega toch even terechtwijzen. Zo belabberd is het namelijk helemaal niet. Project Snowblind blinkt namelijk uit op het gebied van coole wapens, mijnen, goodies en powers waarmee je de vijand heerlijk kunt aanpakken.

ROBOTS

De mogelijkheden om de baddies uit te schakelen zijn divers. Zo kun je o.a. de tijd vertragen en dat komt fraai in beeld. Vooral in combinatie met een shotgun omdat je dan prachtig ziet hoe je tegenstanders in slowmotion door de lucht vliegen, van balkons vallen of een trap af lazeren.
Ook aardig is het oproepen van een schild waardoor je tijdelijk onkwetsbaar bent, jezelf kunt cloaken, mijnen op afstand tot ontploffing kunt brengen etc. Het allerleukste vond ik het overnemen van robots. Je schiet een soort digitaal dartje in de machine en op dat moment krijg je een firts-person view van de robot die je op dat moment bestuurt, om zo de vijand van 'binnenuit' in de as te leggen. Al deze leuke powers kennen één probleem; de gameplay is niet erg moeilijk en je knalt jezelf vlotjes door het spel dat pas halverwege een beetje pittiger wordt.
De nadruk ligt dan ook heel duidelijk op de actie. Zelfs als je gesommeerd wordt tot stealth ligt actie veel meer voor de hand. En een luchtschacht waar je in kunt kruipen om van A naar B te gaan om guards te ontwijken, is zó zichtbaar aanwezig, dat je wel sneeuwblind moet zijn om niet over het opstapje te struikelen.

GEEN GEVOEL

Project Snowblind is een game met twee gezichten. De actie steekt goed in elkaar en je hebt heel veel toffe mogelijkheden om je tegenstanders uit te schakelen. Op dat gebied is de Deus Ex invloed behouden.
De levels zelf zijn echter vrij lineair en de vijanden behoorlijk stomzinnig: of ze rennen je kamikaze-style tegemoet of ze blijven stijf zitten waar ze zitten.
Het belangrijkste is echter dat ik totaal geen band kreeg met de ééndimensionale hoofdpersoon Nathan Frost en het flinterdunne verhaaltje. Nooit werd ik echt gegrepen door de gebeurtenissen die zich voor m'n ogen afspeelden. Een beter verhaal en betere A.I. hadden Project Snowblind een forse duw in de rug kunnen geven.
Online is deze game trouwens zeker de moeite waard maar ik vraag me of ie echt zal beklijven.



Wat een sukkel! Wie struikelt er nou over z'n eigen geweer?!

"Verdomme, een hinderlaag. En door dat gehannes met die knoopjesgulp, heb ik m'n mitrailleur op de plee laten liggen."



OUT NOW • CHRYSTAL DYNAMICS • EIDOS • TEL: 014-1069670 • WWW.PROJECTSNOWBLIND.COM


GUILD WARS
Online gaming has a new champion
Stap in de wereld van Guild Wars
Met vernieuwende gameplay,
prachtige graphics en geen
maandelijkse abonnementsgeld
laat Guild Wars alle andere
MMORPG's ver achter zich
ARENANET
NCSOFT
www.GuildWars.com
Vanaf 28 april o.a. verkrijgbaar bij
E-PLAZA
Intertoys
bart smit
bol.com
MediaMarkt
MUSIC STORE
DYNABYTE

GAME BOY ADVANCE — JURJEN

GRAPHICS 7 | REPLAY 7 | GAMEPLAY 7

SCORE 70

YOSHI'S UNIVERSAL GRAVITATION

Het zal niemand zijn ontgaan dat Nintendo de laatste tijd flink aan het experimenteren is geslagen met nieuwe vormen van spelbesturing. Vaak zijn de nieuwe ideeën ook nog eens goed voor revolutionaire spelervaringen, maar niet altijd...

De spelcassette van Yoshi's Universal Gravitation is voorzien van een ingebouwde bewegingssensor, net als die van WarioWare Twisted. In het geval van Yoshi's platformavontuur betekent dit dat zijn universum in drie posities kan worden gedraaid: links, midden en rechts.

Het kantelen van het systeem is van invloed op de zwaartekracht in Yoshi's wereld: als een haakse muur aan je rechterkant te hoog is om erop te kunnen springen, kun je het systeem naar rechts kantelen om Yoshi ertegenop te laten lopen. Door het systeem te kantelen kun je in sommige levels ook objecten laten bewegen; ronde vijanden gaan bijvoorbeeld rollen, of een schommelschip draait heen en weer om zijn as.



De Yoshi valt niet ver van de boom.

KORT

Los van het gedraai met zijn omgeving kun je Yoshi zelf gewoon besturen met de vierpuntsdruktoets, terwijl A en B hem respectievelijk laten springen en likken/eten. Zo zoek je tegelijk drukkend en kantelend de beste manier om voorbij de kleurrijk geschetste uitdagingen in de levels te komen.

Soms werkt dit heel prettig en uitdagend maar ongeveer net zo vaak resulteert dit in frustrerende toestanden, waarbij de besturing bijna contra-intuïtief lijkt te zijn ingesteld.

Ook zijn de levels teleurstellend kort. Je doet een paar dingen, kantelt je apparaat een paar keer, zet nog enkele stappen en - paf - daar heb je het einde van het level alweer bereikt. Hierdoor raas je als een gek door de eerste leveltjes heen, totdat blijkt dat je in elk level aan een bepaalde eis moet voldoen om een medaille te verdienen en dat je die medailles nodig hebt voor toegang tot volgende werelden.

De opdrachten die je voor de medailles moet voltooien zijn niet altijd even inspirerend, meestal komt het simpelweg neer op het verslaan van een X aantal vijanden en/of het verzamelen van een Y aantal muntjes.

PUZZELSPEL

Gelukkig zitten er genoeg leuke dingen in deze game om het gebrek aan volwaardig aanvoelende uitdagingen een beetje te compenseren. In sommige situaties moet je goed nadenken over de volgorde waarin je gaat springen en kantelen, waardoor de game op de betere momenten aanvoelt als een puzzelspel. In deze hoedanigheid is de game ook best wel te pruimen.



De Yoshi in de pot vinden.

Net als de nieuwe Yoshi-game op de DS is ook dit niet de toffe opvolger van Yoshi's Island geworden waar met mij heel veel gamers op zitten te wachten. Het is een aardige puzzelgerichte platformer met levelontwerpen die eigenlijk wat te kort en te nietszeggend zijn om een held als Yoshi te mogen dragen.

GENRE: PLATFORM • AANTAL SPELERS: 1 • VERWACHT: OUT NOW

GAME-ICOON MOET TERUG NAAR Z'N ROOTS

MARIO'S MAGIE LIJKT VERDWENEN



Volgende maand schrijf ik een uitgebreid Zelda artikel waarin niet alleen duidelijk wordt welke richting de nieuwste game van Nintendo's populaire elf op gaat, maar ook hoe erg ik van deze serie hou.

Iedereen weet dat ik Nintendo een warm hart toedraag maar ik ben bovenal gericht op de games, niet op een bedrijf. En met franchises als Zelda, Metroid en Mario hebben ze mijn bewondering verdiend. Al deze games zijn revolutionair binnen hun genre, in het bijzonder wat betreft de overgang van 2D naar 3D.

Echter, toen ik hier onlangs over zat te filosoferen, kwam ik toch tot de conclusie dat Mario het de laatste tijd behoorlijk laat afweten.





DE WATERSPUIT

Het meeste plezier dat ik de laatste jaren met mijn oude vriend heb gehad, speelde zich af op de racebaan in een kart. Je raadt het al, ik was niet heel erg onder de indruk van Mario Sunshine. Natuurlijk is het een goed spel maar van Mario verwacht ik meer.

Shigeru Miyamoto staat er om bekend bij het ontwikkelen van een spel eerst de gameplay te bedenken en zich later bezig te houden met de rest, zoals het verhaal, sfeer en de vormgeving.

Het kenmerkende en originele element uit Mario Sunshine, de waterspuit, had Nintendo's grote man in eerste instantie ook niet met Mario in gedachte bedacht. Ik vond het persoonlijk ook niet erg op z'n plaats in deze game. De leukste momenten van Mario Sunshine vond ik de secret levels, waar je die slappe ouwehoer van een rugzak kwijtraakte en ouderwets uitdagende sprongen moest maken.

BIJKLUSSEN

Een andere factor voor de deels verdwenen magie van Mario is het enorme aantal spellen waaraan de platformheld zijn medewerking heeft verleend, want de kleine Italiaan heeft flink lopen bijklussen de afgelopen jaren. Zo heeft hij zich gestort op tennis, pinball, golf en bordspelletjes, om maar een paar voorbeelden te noemen.

Mario & Luigi Superstar Saga en Paper Mario 2 zijn natuurlijk wel van het gewenste niveau maar de rest doet naar mijn mening toch een beetje afbreuk aan de legendarische reputatie van de Italiaanse loodgieter.

Nogmaals; dit betekent niet dat het geen goede games zijn maar vroeger betekende een spel met Mario in de titel een legendarische ervaring, en dat dit momenteel niet altijd het geval is, lijkt mij duidelijk.

Maar het is nog niet te laat. Het idee om de aankomende E3 een glimp op te vangen van Nintendo's nieuwe console (Revolution) en naar ik verwacht ook een nieuw Mario platform avontuur (een nieuw Nintendo systeem en Mario gaan natuurlijk hand in hand) is genoeg om een gelukzalige glimlach op m'n gezicht te toveren.

MARIO MOET OLD SCHOOL!

Er zijn echter wel een aantal vereisten om te kunnen voldoen aan mijn toch weer hooggespannen verwachtingen. In een Mario game draait het om het redden van de prinses, pittige sprongen en verzamelen van glimmende munten en power-ups. Ik wil een paddestoel om groot te worden en een bloem om vuurballen te schieten.

Nu is de kracht van Nintendo uiteraard dat zij hun langlopende series iedere keer opnieuw uitvinden, dus ik heb er vrede mee dat deze klassieke elementen verleden tijd zijn maar de gameplay die wordt gevormd door deze elementen moet wel de spil blijven van een Mario avontuur, dus het schoonmaken van troep met een waterspuit mag van mij achterwege blijven. Mario moet old school!

Steven



SCORE **86** | GRAPHICS **8** | REPLAY **9** | GAMEPLAY **8**

Imperial Glory evenaart Rome: Total War niet maar komt wel dicht in de buurt. De strijd met Cossacks II is in ieder geval dik gewonnen.


De interland Frankrijk-Engeland liep uit op een veldslag.


"Verdomme, geraakt! Ik riep nog remmen en in z'n achteruit!"



FELLE, FRAAIE EN VEELZIJDIGE VELDSLAGEN

IMPERIAL GLORY

Er is een Napoleontische oorlog uitgebroken hier op de redactie. Zowel Cossacks II als Imperial Glory vielen nagenoeg gelijktijdig op de deurmat. Boris en Jan poetsten hun musketten en trokken ten strijde...

Door het maandenlange uitstel van Cossacks II komt de game nagenoeg tegelijk uit met Imperial Glory. Daar zullen zowel CDV (de ontwikkelaar van Cossacks) als Pyro Studios niet blij mee zijn want nu moeten de liefhebbers kiezen uit twee spellen die op het oog vrijwel identiek zijn: beide diepe RTS games die zich afspelen ten tijde van de Napoleontische oorlogen.
RTS-goeroe Jan en Cossacks deskundige Boris stroopten de mouwen op om de twee games met elkaar te vergelijken. Zijn ze inderdaad onderling uitwisselbaar? Om te beginnen laten we Jan aan 't woord.

VIJF NATIES

Imperial Glory speelt zich af rond het turbulente tijdperk 1789-1830, een tijdperk dat gedomineerd werd door vijf naties: Groot-Brittannië, Frankrijk, Rusland, Pruisen en Oostenrijk. Iedere natie kent voor- en nadelen, unieke units, bevelhebbers en tactieken. Zo zijn Frankrijk en Rusland wat makkelijker om mee te spelen vanwege hun strategische ligging en kende bijvoorbeeld Engeland al vrij vroeg een soort van raketten (primitief vuurwerk dat werd afgeschoten van karretjes en voor de nodig paniek zorgde onder ruiters). Historisch gezien heeft het Spaanse Pyro Studios haar huiswerk naar behoren gedaan, en dat geldt ook voor de verschillende units die in een specifieke afdeling weer onderverdeeld worden naar klasse (zware en lichte cavalerie bijvoorbeeld).

OORLOG EN VREDE

De game kent drie soorten gameplay: management, gevechten op land en gevechten op zee. Management voelt voor spelers van Rome: Total War



Strijd om de gouden lullen.

GENRE: RTS • AANTAL SPELERS: 1 - 4 • VERWACHT: OUT NOW

bekend aan. Op een soort 3D Risk map verplaats je je legers en vloot, onderzoek je technieken, zet je handelskantoren op en train je bevelhebbers en soldaten. Per beurt kun je een aantal acties en zetten doen.
Diplomatie speelt daarbij een belangrijk rol en bestaat onder andere uit verbonden en wapenstilstanden sluiten (al kan een alliantie van twaalf beurten, bij de dertiende beurt opeens niets meer voorstellen), hulp inroepen of oorlogen verklaren.
Verder is handel drijven natuurlijk van levensbelang en de belangrijkste manier om je economie draaiende te houden (met één druk op de knop kun je de lijntjes zien lopen met wie je zaken doet).

ENTHOUSIAST!

De gevechten op land zijn tof en veelzijdig, en tegelijk opvallend intuïtief uit te voeren. Verschillende formaties bieden de nodige voordelen, moraal en ervaring spelen een rol maar een beetje RTS speler zal zich meteen thuis voelen.
Daarbij is het belangrijk welke manschappen je waar positioneert, in welke formatie en hoe snel je reageert op de tegenpartij. Ook het innemen van huizen of andere gebouwen kan strategische voordelen opleveren. Met tanksrushes kom je er sowieso niet, je moet je troepen goed laten samenwerken.
De battles zien er enorm goed uit. De animaties kloppen en wanneer je je Kozakken te paard richting vijand stuurt en het hoefgetrappel door de boxen dreunt, gaat je hart van opwinding sneller kloppen. Het is prachtig om te zien hoe de vijand soms eieren voor z'n geld kiest en er vandoor gaat, en het is helemaal tof om met kanonnen een heel regiment aan flarden te schieten.

ZEESLAGJE

De zeeslagen zijn een verhaal apart. De manier waarop de schepen zijn nagemaakt is indrukwekkend, compleet met opbollende zeilen en wapperende vlaggen, mannetjes boven in de mast en een krakende boeg op het moment dat het roer omgaat. Hoe meer ervaring de bemanning aan boord heeft, hoe vlotter ze de kanonnen kunnen herladen en sneller een ander schip naar de kelder kunnen jagen.
Knap is de mogelijkheid stenen, kogels of kettingen af te schieten. Dat laatste doe je als je een schip onklaar wilt maken (door de zeilen kapot te schieten) maar het vaartuig zelf wilt behouden.
Let tijdens de zeeslagen wel goed op de wind want die is van levensbelang. Door optimaal gebruik te maken van de wind(richting) kun je de vijand afsnijden zodat deze als eerste in je vuurlinie komt te liggen (in plaats van andersom).
Ook belangrijk: haal stuurboord (rechts) en bakboord (links) niet door elkaar anders gaat je schip naar de haaien.


Schijterig in de verdediging kruipen en dan een gluiperig aanvalletje. De tactiek van Chelsea kent een lange geschiedenis.

WINNAAR

Hoe Boris over Cossacks II denkt, lees je op de volgende pagina's, maar als ik een winnaar moet aanwijzen, is dat toch Imperial Glory. Cossacks II heeft qua gameplay zeker veel te bieden maar op bepaalde onderdelen is men een beetje stil blijven staan. Zo zou Cossacks II oorspronkelijk volledig in 3D komen maar daar kwam men halverwege de ontwikkeling op terug. Het gevolg is 2D legerpoppetjes in een 3D omgeving en dat speelt en voelt gewoon niet helemaal oké.
Kun je bij Imperial Glory up, close & personal in de battles inzoomen, bij Cossacks II blijven het miniatuurgevechten die je als een havik vanuit de lucht aanschouwt.


Hé dat is Dubai. Ik herken die ene palmboom.

"HET IS PRACHTIG OM TE ZIEN HOE DE VIJAND SOMS EIEREN VOOR Z'N GELD KIEST EN ER VANDOOR GAAT."


♫En maar schommelen en maar kijken naar de kont van het paard♫



Daarnaast lijkt het alsof de makers van Cossacks zich hebben verslikt in het aantal mannetjes. 64.000 soldaten op je scherm is leuk maar als ze als spaghettisliertten door het beeld heen slingeren en er best wel een simpele A.I. op na houden, dan kan de game bij mij gewoon niet de juiste snaar meer raken. In 2001 was dat allemaal oké maar er is in het genre te veel gebeurd. Cossacks II voelt wat mij betreft te veel als Cossacks 1,5 en om daar nu vier jaar op te hebben moeten wachten?
Nee, wat mij betreft heeft alleen Imperial Glory de Steek van de Keizer verdiend.


Dat krijg je als je de Tokkies in je huis laat logeren.

REPLAY

Imperial Glory kent tonnen replay. Afgezien van de vijf verschillende naties waarmee je de volledige campagne kunt naspelen, zijn er verschillende 'winning conditions' vast te stellen. Daarnaast kun je ter land en ter zee ook quick battles kiezen, waarbij je eveneens zelf de condities bepaalt. Dan zijn er nog de historische battles en is er multiplayer tegen vier andere spelers.

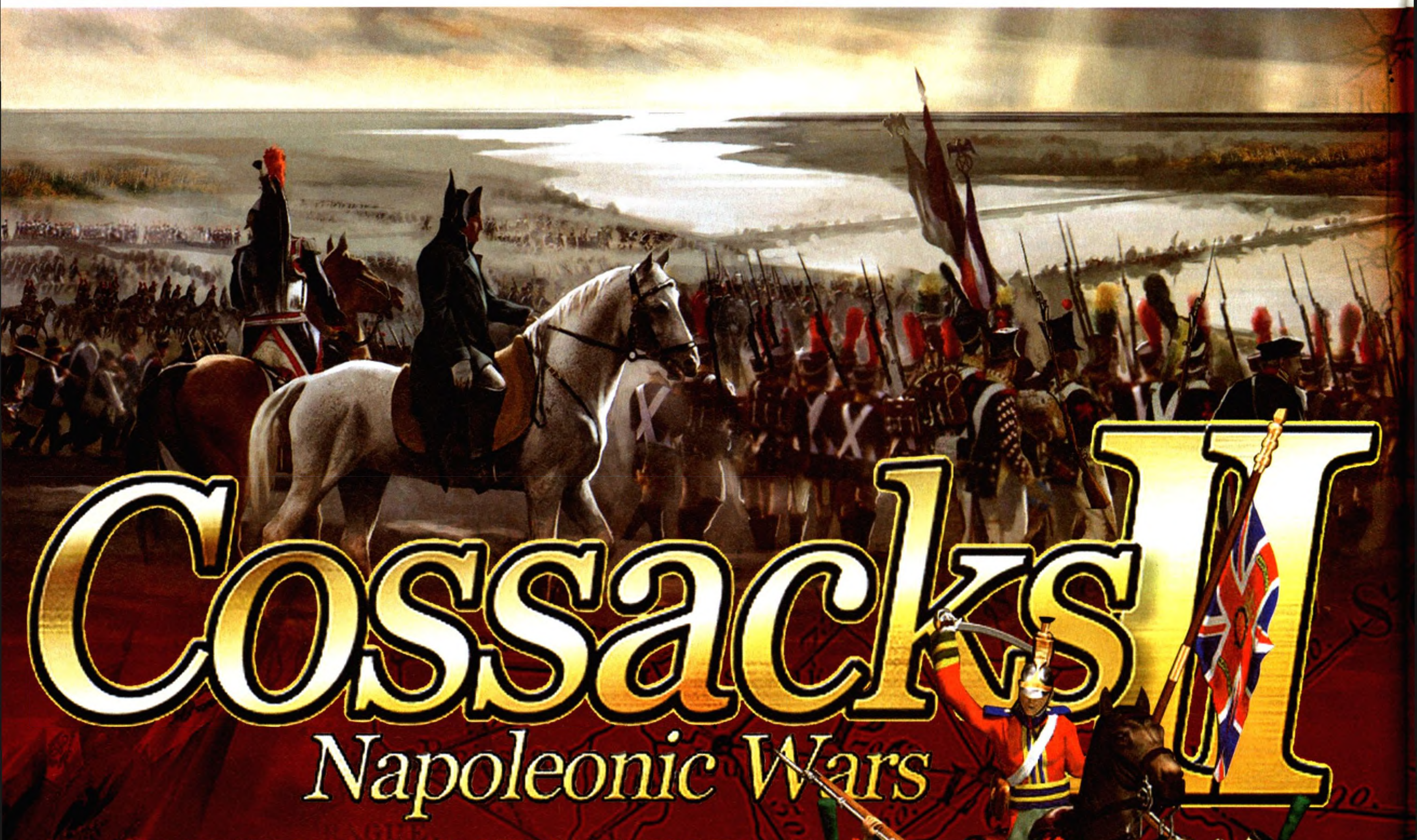
PYRO STUDIOS • EIDOS • TEL: 014-1069670 • WWW.IMPERIALGLORY.COM/MAIN.HTM

COSSACKS II: NAPOLEONIC WARS

SCORE **64**

GRAPHICS	REPLAY	GAMEPLAY
6	6	6

Tot voor kort ging ik er vanuit dat Cossacks als winnaar uit de strijd met Imperial Glory zou komen. Inmiddels weet ik beter....



TELEURSTELLEND VERVOLG

Terwijl Jan Imperial Glory stevig in zijn zweterige knuistjes geklemd houdt, ben ik blij dat ik na jaren wachten eindelijk het vervolg op Cossacks: European Wars, mijn alltime favorite RTS game, kan spelen.

Los van het feit dat de titel Napoleonic Wars klinkt als het geluid dat iemand maakt die een wortel zonder te kauwen in zijn geheel probeert door te slikken, ben ik echt heel erg blij dat ik deze lang verwachte opvolger eindelijk in mijn PC kan stoppen. Persoonlijk ben ik zwaar gecharmeerd van het 18e eeuwse slagveld waarop ooit tactische grootmeesters als Napoleon en Wellington hun kunsten vertoonden. Het strategisch positioneren van de musketiers, de salvo's van de artillerie die over het slagveld bulderen en de dicht op elkaar gepakte manschappen die aan stukken worden gescheurd... hmmm...
Het is sowieso genieten geblazen voor de RTS fans want deze lente komen er dus twee games uit die zich helemaal richten op dit tijdperk. Jan speelde Imperial Glory, zoals je op de vorige pagina's kon lezen, en ik heb de grote eer om het vervolg van een van de beste strategy games ooit voor mijn rekening te nemen.

SCEPTISCH

Toen de eerste Cossacks in de winkels verscheen, was vrijwel iedereen sceptisch. De game kreeg in de pers zeer matige scores en uiteindelijk bleek European Wars alleen met plezier gespeeld te worden door hardcore PC gamers die daadwerkelijk de moeite namen om zich te verdiepen in het spel.
Hetzelfde staat te gebeuren met dit nieuwste deel. De graphics vallen tegen en gamers die bekend zijn met het eerste deel zullen zich afvragen waarom het in hemelsnaam vier jaar moest duren om een spel als dit te fabriceren. Alleen zal de kritische pers deze keer niet alleen gelijk krijgen maar 't ook hebben. Deze Cossacks II is namelijk geen ruwe diamant die slechts een beetje bijgeslepen moet worden; developer GSC Gameworld heeft namelijk de onvergefelijke blunder begaan enkele essentiële zaken totaal verkeerd aan te pakken.

LINIES EN GEWEREN

Ik zal een voorbeeld geven. Eén van de belangrijkste aspecten tijdens veldslagen in de achttiende eeuw was de tijd die het kostte om de geweren te herladen. Een geoefende soldaat slaagde erin om de loop schoon te maken, het kruit te vervangen, een kogel in de loop te proppen, de boel aan te



Erg gedetailleerd is die game niet. Monnickendam staat er niet eens op!

GENRE : RTS • AANTAL SPELERS: ??? • VERWACHT: OUT NOW



BORIS



Het wachten was alleen nog op de scheids.



Gedisciplineerd, altijd alert en bereid om vol in de aanval te gaan. Hier is duidelijk de hand van generaal Adriaanse te herkennen.

stampen en een nieuw vuursteentje in de ontsteking te doen... in een kleine twee minuten. Om toch redelijk snel achter elkaar te blijven schieten hadden onze overgrootvaders daarom bedacht dat er in linies gevochten moest worden. Als de voorste linie geschoten had, stapte deze naar achteren waarna de volgende linie kon schieten. Dit hele proces herhaalde zich net zolang totdat iedereen dood was of de vijand op de vlucht was geslagen.

Het was een essentieel onderdeel van de oorlog uit die tijd en in Cossacks II is juist dit cruciale linieprincipe dramatisch slecht uitgewerkt (dit in tegenstelling tot Imperial Glory dat laat zien hoe het wél moet).

In Cossacks II staan soldaten soms zo lang te herladen dat je helemaal geen zin meer hebt om überhaupt nog te schieten. Hetzelfde geldt voor de artillerie die ook lang niet zo effectief is als in het eerste deel. Je ziet aan alles dat de developer wanhopig heeft geprobeerd om een fatsoenlijk evenwicht tussen alle units in het spel te krijgen... en daarmee slaan ze de plank volkomen mis.

"IN SOMMIGE OPZICHTEN IS DEZE GAME EEN STUK MINDER UITGEBREID DAN ZIJN VOORGANGER EN DAT IS WEL EVEN SLIKKEN."

MOOIE SFEER

In eerste instantie is het leuk om je troepen strategisch te plaatsen. Het is goed om te zien dat je manschappen netjes in formatie lopen en niet al te veel domme dingen doen op weg naar hun bestemming.

Er zit een boel sfeer in het spel en de steden die je bouwt of de dorpjes die je verovert, voelen heel Frans en gezellig aan. Er kraait een haan, vogeltjes zingen en het gras wuift in de warme zon; de perfecte setting voor een lekker potje bloedvergieten dus.

Daarnaast hebben de makers hun best gedaan om de verschillende manschappen zo realistisch mogelijk te ontwerpen. Ook dat is heel aardig gelukt en het is zelfs mogelijk vele duizenden soldaten tegelijkertijd op het scherm te zien. Overigens is het een beetje lullig dat de animatie van al die duizenden soldaatjes meestal hetzelfde is zodat het resultaat er heel gekunsteld uitziet. Hier had GSC Gameworld beter naar Rome: Total War moeten kijken want daar werd dit probleem wel goed aangepakt.

JAN HEEFT ALTIJD GELIJK

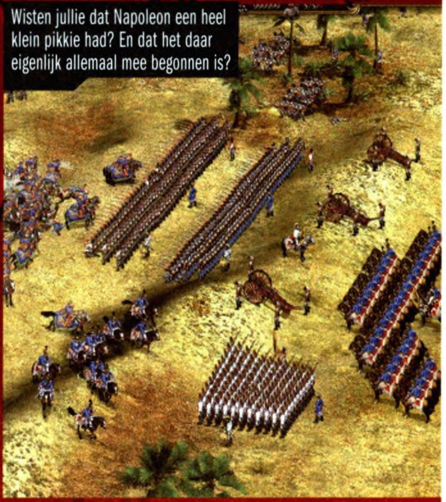
Voor de tweede keer op rij moet ik Jan gelijk geven in zijn stelling dat Cossacks II het gewoon niet heeft. Imperial Glory is duidelijk de betere game, al was het alleen maar omdat Pyro Studio's in staat is gebleken om een spel te maken dat in de eerste plaats leuk is om te spelen.

Ontwikkelaar GSC Gameworld is daarentegen alleen maar druk bezig geweest om zelf gecreëerde problemen op te lossen en het resultaat is een spel dat op geen enkele manier doet denken aan het fantastische Cossacks: European Wars.

Ik ben teleurgesteld in een spel waar ik vier jaar lang op heb zitten wachten maar moet daarbij gelijk aantekenen dat er in die vier jaar natuurlijk heel erg veel gebeurd is. Rome: Total War heeft de lat voor RTS games zo verschrikkelijk hoog gelegd dat ik alleen maar medelijden kan hebben met de programmeurs die de opdracht krijgen om dat hoogtepunt te evenaren.



"Mannen reef de zeilen, we gaan aan land. Zo te horen is de Spanbroeker feestweek al in volle gang!"



Wisten jullie dat Napoleon een heel klein pikkie had? En dat het daar eigenlijk allemaal mee begonnen is?

HET RISK BORD

Er zijn verschillende modes in deze game. Je kunt een aantal kant en klaar ontworpen veldslagen afwerken, je kunt het bekende Riskbord model (dat we ook zien in Imperial Glory en Rome: Total War) afwerken of je kunt het spel spelen zoals het eigenlijk hoort: in Skirmish mode waarbij je een eigen stad kunt bouwen.

Helaas is het in dit deel niet mogelijk om muren rond je stad te bouwen en zijn de mogelijkheden voor mijnbouw nogal beperkt. Verder zijn de maps nogal aan de kleine kant en vind ik het heel jammer dat er geen zeeslagen mogelijk zijn.

Wat dat betreft zou je toch wel kunnen zeggen dat deze game een stuk minder uitgebreid is dan zijn voorganger en dat is wel even slikken. Helemaal omdat de A.I. ook niet altijd even sterk is en je soms het idee krijgt dat de computer maar wat doet.

Troepen trekken zich terug zonder reden of vallen aan voordat er versterking is gearriveerd waardoor een nederlaag bijna onontkoombaar is.

Ik begrijp niet dat een developer als GSC Gameworld niet in staat is gebleken om dit spel op een fatsoenlijke manier af te werken. Zouden de meeste programmeurs misschien te druk zijn geweest om nog iets van het spel S.T.A.L.K.E.R. te bakken?



Kunnen we even een sanitaire top houden sergeant? Moet unnen toch, in de pies mode..."



GSC GAMEWORLD • CDV • ATOLL SOFT • TEL: 0318-505464 • WWW.COSSACKS2.DE

PC JAN

SCORE **85**

GRAPHICS 9 | REPLAY 8 | GAMEPLAY 8

SWAT 4 will make you sweat! Liefhebbers van Full Spectrum Warrior, Brothers In Arms en Rainbow Six zullen deze game met open armen verwelkomen.

SWAT 4



SWAT 4 is een échte tactical first-person shooter waarbij je desgewenst de trekker van je geweer niet eens zelf hoeft over te halen. Dat lijkt flauw maar dat is 't niet.

SWAT 4 is precies wat ik me voorstel bij een SWAT game, of sterker nog, zoals ik me voorstel hoe het is om in een SWAT team te functioneren.

De film SWAT met Samuel L. Jackson en Colin Farell was een schaamteloze Hollywood interpretatie van het hele Special Weapons And Tactics wezen. SWAT 4 streeft die rolprent aan alle kanten voorbij. Ha!

911

Als je wilt is SWAT 4 plug & play. Kies een door de computer samengesteld team compleet met een uitgebalanceerde uitrusting en ga een van de veertien spannende missies in. Check je missiedoelen en go, go, go.

Handiger is natuurlijk om de briefing te lezen en de files van de hoofdverdachten door te spitten. Om helemaal in de juiste sfeer te komen, kun je een 911 radiobericht en andere transmissies afluisteren waarin de ernst en in sommige gevallen de paniek van de situatie perfect tot leven komt.

ROOD & BLAUW

Je hebt twee teams onder je commando: rood en blauw. Het toffe daarbij is dat je een omgeving altijd van meerdere kanten kunt benaderen. Zo stuur je team blauw via de achterkant terwijl je team rood de voordeur laat nemen. Via de picture in picture beelden (cameraatjes op de helmpjes van beide teams) onder een paar simpele sneltoetsen kun je altijd zien waar je team zich bevindt en wat er aan de hand is. Zo kun je dus op afstand zelfs nog opdrachten geven van het kaliber 'set charges', 'clear room', 'civilian captured' enzovoorts.

Jouw sniper meldt zich om de zoveel tijd en met een druk op een andere sneltoets krijg je zijn view. Ram je nu op de spatiebalk dan word jij de sniper en kun je inzoomen en zelf de trekker overhalen.

Wel dien je te beseffen dat dodelijk geweld het laatste redmiddel is. Verdachten levend arresteren is het credo en dus moet je tegenstanders dwingen zich over te geven, met behulp van traangas, pepperspray of een flashbang.



'Nee jochie, je redt je echt niet uit de situatie door een grappig beestje te maken met je hand."



Oeps, dat wordt aanstrepen in de Praxis folder.

"BIJ HET HERSPELEN ZUL JE MERKEN DAT DE GEGIJZELDEN EN DE BIVAKMUTSEN ZICH STEEDS OP ANDERE PLEKKEN IN HET LEVEL BEVINDEN."

GEDULD

In vergelijking met SWAT 3 is SWAT 4 veel toegankelijker geworden zonder overigens het sim karakter op te offeren. De game vraagt zeker nog het nodige geduld en je kunt in geen geval roekeloos je manschappen een ruimte in sturen. Steeds weer zul je de situatie moeten inschatten (spiegeltje onder de deur) en tactisch te werk moeten gaan.

De verschillende camera's worden extra zintuigen van onschatbare waarde, zeker als je weet dat je na iedere missie een briefing én een rating krijgt en zo geprikkeld wordt de missie opnieuw te spelen. Bij het herspelen zul je merken dat de gegijzelden en de bivakmutsen zich steeds op andere plekken in het level bevinden. Zo heeft het dus geen zin routes uit je hoofd leren en schuilt achter iedere dichte deur potentieel gevaar. Respect.



"Welke klootzak heeft de stop uit het bad getrokken. Nu is ie natuurlijk ontsnapt!"

WIE IS DE VIP ?

Een van de leukste multiplayer modes is de VIP mode. Een speler speelt de VIP, een team moet hem beschermen en een ander team moet de VIP doden. De VIP is slecht lichtjes bewapend en eenmaal gepakt door het aanvallende team moeten deze 'baddies' de VIP twee minuten gevangen houden alvorens ze hem een kogel door zijn kop kunnen jagen.

De vraag is natuurlijk wie de rol van VIP op zich wil nemen aangezien je toch een beetje het lulletje rozenwater speelt, volledig afhankelijk van de prestaties van je medespelers.

GENRE: TACTICAL FPS • AANTAL SPELERS: 1 - 16 • VERWACHT: OUT NOW   IRRATIONAL GAMES • VIVENDI UNIVERSAL • TEL: 020-7951250 • WWW.SWAT4.COM

GAMECUBE / PLAYSTATION

JJ



Ik had met name de Cube-gamers graa

Oké, beter goed gejat dan slecht verzonnen... maar Street Racing Syndicate is echt een schaamteloze kopie van Need for Speed: Underground 2.

Waarom zou een bedrijf als Namco een spel maken dat als twee druppels water op Need for Speed Underground 2 lijkt? Toen ik Street Racing Syndicate opstartte, moest ik echt op het doosje kijken om te checken of ik niet per ongeluk de nieuwste NfS onder de klep had gestopt.

NfSU2 draait om de harde wereld van het illegale straatracen en SRS ook; inclusief negers, bling en schaars geklede dames.

NfSU2 speelt in de fictieve Amerikaanse stad Bayview en dat is weliswaar een klein verschil met SSR dat bestaande Amerikaanse steden als locatie heeft maar de races kennen veelal dezelfde tracks,

STREET

spelen zich vaak af in de nacht en... dat is het allerergste, de belangrijkste mode (de Street mode in SRS) kent in beide games precies dezelfde invulling en uitwerking.

In zowel NfSU2 als SRS is de hele stad van jou, en dus moet je via een kaart proberen de plekken in de stad te lokaliseren waar je challenges kunt vinden. Of je gaat achter een racegeile wagen rijden en knippert met je lichten (in NfSU2 toeteren). Kortom, vrijwel compleet identieke gameplay.

ANDERE STICKER?

Dan het racen zelf. Ook hier is het gevoel exact hetzelfde. In allebei de games word je weggewuifd door wulpse dames, race je op je tracks met enkele tegenliggers en pijlen om de bochten aan te geven en wordt het gevoel van snelheid benadrukt door een blur in het beeld.

En wat doe je als je een nieuwe wagen wilt of als ie



SSR en NfSU2. Kun jij ze uit elkaar houden?



GENRE: RACEN • AANTAL SPELERS: 1 - 4 • VERWACHT: OUT NOW

/ XBOX/PC

STREET RACING SYNDICATE

GRAPHICS	REPLAY	GAMEPLAY	SCORE
7	8	6	63

n nieuwe, goede racegame gegund maar dit is niks. Gewoon Need for Speed: Underground 2 kopen...



RACING SYNDICATE

kapot is? Inderdaad, dan zoek je op de kaart naar de showroom of de garage. En hoe zit het met de wagens? Yep, precies dezelfde merken en types. Zouden ze de boel bij Eutechnyx gewoon gebrand hebben en er vervolgens een andere sticker op hebben geplakt?


Stoehoer!

MINDER

Nee, want SRS kan niet tippen aan de klasse van NfSU2. Grafisch is het minder, de coolheidsfactor ligt lager (het urban sausje doet geforceerd aan) en racetechnisch is de game te makkelijk.
Waarom je auto tunen als je toch alles op je brede sloffen wint? Na een race of vijf had ik genoeg geld om een turbo en een nieuwe motor in mijn Subaru Impreza te zetten, daarna was ik helemaal onoverwinnelijk.
Daarbij komt dat de tracks die je rijdt de hele tijd min of meer hetzelfde zijn en er te weinig tegenliggers of politiewagens (houden je soms aan) langskomen om het je echt zwaar te maken.

SNEU

SRS is in mijn ogen een beetje sneue game want als je jat, dan moet je het ook goed doen. Nu is SRS net een Chinese Rolex; het ziet er weliswaar hetzelfde uit als het origineel maar na een tijdje laten de wijzers los en scheurt het leer van het polsbandje.

NINTENDO EN RACE-GAMES

Als je fan van realistisch racen bent (dus niet Mario Kart of F-Zero) en je hebt een kubus, dan is de keus wel erg beperkt.
Waarom? Omdat Codemasters de kubus links laat liggen (exit Colin en DTM) en Sony en Microsoft hun parels voor zichzelf houden (WRC, GT, Forza, Rallisport Challenge). Alleen EA schenkt de kubus trouw haar racegames, en dat is te weinig.

"SRS IS IN MIJN OGEN EEN BEETJE SNEUE GAME WANT ALS JE JAT, DAN MOET JE HET OOK GOED DOEN."





NIET GEIL

Er is één reden waarom je Street Racing Syndicate misschien blijft doorspelen, en dat zijn de vijftien unlockable babes. Digitale versies van echte hotties...die in het echt vaak werkzaam blijken te zijn in de adult entertainment industrie, zo leerde ons een google-sessie.
Voordat de gulp al naar beneden gaat; de filmpjes in de game zijn tenenkrommend niet geil.

Da's schrikken als je net lekker stenen van het viaduct aan het gooien bent.



EUTECHNYX • NAMCO • NINTENDO • TEL: 030-6097100 • WWW.NINTENDO.COM

THE URBZ SIMS IN THE CITY

JURJEN



The Urbz... alleen die naam al, zo met een Z aan het eind om duidelijk te maken dat we hier met iets heel erg hips te maken hebben. Het woord Urban zit er ook een beetje in. Een woord waarmee marketingmensen willen laten zien dat ze heel goed weten wat er leeft onder de jeugd. Laatst wilde zo'n soort marketingfiguur ons als PU-redactieleden graag bij een of ander vaag evenement betrekken om het geheel een 'Urban Feel' mee te geven.
Een Urban Feel! Ik woon godbetert in Assen! Ik draag gestreken overhemden en onderbroeken van de Hema! Mijn hobby's zijn lezen, klassieke muziek, zwemmen en puzzelen! Ik kijk naar Lingo! Rot op met je 'Urban Feel'! Maar goed, The Urbz dus. De overzetting naar de DS is niet eens zo slecht gedaan. Sommige uitdagingen in het spel zijn vervangen of aangevuld met stylus-gestuurde minigames. Is dat eigenlijk wel Urban, spelletjes spelen met een stylus?
Toch, ik raak gewoon weinig opgewonden van dit geforceerd hippe gebeuren. Geef mij maar de Sims. Lekker gewoontjes.

NINTENDO DS — 60 SCORE

EYETOY ANTIGRAV

JEROEN



Op het scherm een coole dude op een zwevend skateboard, voor het scherm sta ik met de EyeToy camera op me gericht. Ik spring, de coole dude doet hetzelfde, zwaaiend met mijn armen laat ik de gozer op het skateboard vette tricks uitvoeren. Door zelf naar links of rechts te leunen stuur ik de dude over een virtueel parcours vol obstakels en allerhande objecten waar hij zijn kunsten op kan vertonen.
Al springend en zwaaiend met mijn armen tracht ik de skateboarder op het scherm op het juiste pad te houden. Het is bijna net zo intensief als zelf op een plank met wieltjes staan.
Deze nieuwe besturing werkt na enig wennen, maar met name het spel zelf is niet leuk genoeg om lang te boeien. Dit zit hem deels in de houterige animaties van de personages op het scherm alsmede de matige registratie van jouw bewegingen door de camera.

PLAYSTATION 2 — 70 SCORE


MOUNTED WEAPONS
INCREDIBLE JEDI MOVES
BEFORE YOU SEE THE MOVIE, LIVE IT.
STAR WARS
EPISODE III
REVENGE OF THE SITH
05.05.05
THE ULTIMATE JEDI ACTION EXPERIENCE.
16 INTERACTIVE LEVELS
JEDI COMBAT
FORCE LIGHTNING
MULTI-ENEMY BATTLES

NINTENDO DS — JURJEN

GRAPHICS 7 | REPLAY 6 | GAMEPLAY 5

SCORE 59



TIGER WOODS
PGA TOUR GOLF 2005

Ken je dat? Dat je terugdenkt aan een mooie vakantie en dat daar dan ook een liedje bij hoort?

Ken je dat gevoel; dat je een liedje op de radio hoort en je ineens de beelden van een bijna vergeten vakantie weer voor je ziet? Een dergelijke mentale verbinding bestaat bij mij tussen Mario Golf en mijn vakantie naar Samos van vorig jaar. Het was een hele toffe vakantie, waarbij ik het zonnen en de excursies regelmatig afwisselde met een fijn potje golf op de GBA.

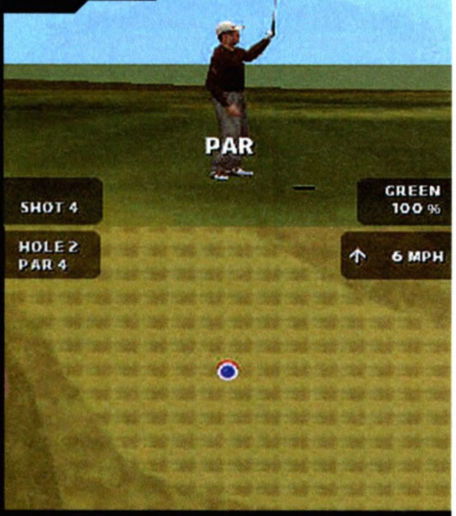
RUSTIG
Golfspelletjes zijn prettige games om op een mobieltje te spelen. Geen druk gedoe met voorbijrazende omgevingen en explosies die nauwelijks opvallen in het felle zonlicht. Gewoon even rustig kijken waar de bal naartoe moet en hoe de wind staat. Even nippen aan je blikje sinas en dan even goed opletten om de bal met de juiste timing van de tee te meppen.
Als er zo ongeveer gebeurt wat de bedoeling was, is het leven goed. En anders probeer je het gewoon nog een keer. Geen reden tot haasten. Niets om je druk over te maken.

TIGER BLIJFT THUIS
Ik weet nog niet waar de vakantie dit jaar naartoe gaat maar ik weet wel zeker dat Tiger Woods thuisblijft. Ik bedoel dan niet Tiger Woods zelf maar zijn golfspel op de DS; dat is namelijk niet zo'n heel erg leuk spel. Daar kan Tiger zelf ook niets aan doen, dat is de schuld van EA en ook een beetje van Nintendo. Nintendo wilde namelijk veel titels beschikbaar hebben bij de release van de DS en daarom moest EA die zo snel mogelijk in elkaar zetten. Onder een dergelijke druk ontstaan soms mooie dingen maar meestal niet.

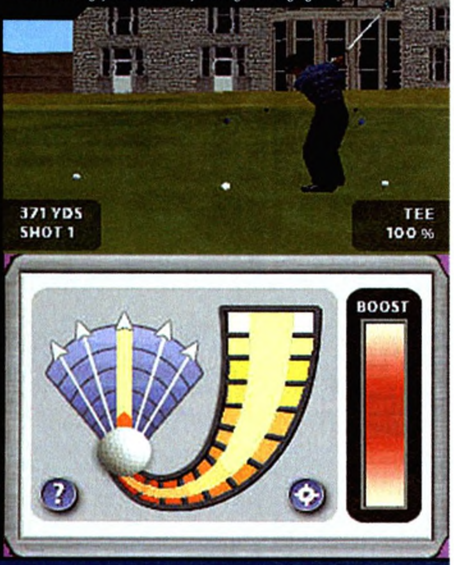
OP DE GOK
Er ligt wel een heel tof idee ten grondslag aan dit golfspel. Je moet de kracht, de nauwkeurigheid en het effect van je slag namelijk bepalen door je stylus over een kromme krachtmeter te trekken. Als dit systeem wat meer aandacht had gekregen en de willekeurigheden er een beetje uit waren gefilterd door maandenlange testsessies dan had dit heel goed kunnen werken.
In de huidige vorm werkt het echter te weinig intuïtief en accuraat om een prettige ervaring op te leveren. Nog erger is het systeem om te putten, dat grotendeels op de gok gedaan moet worden. Daarbij maakt het geheel ook geen coherente, afgewerkte indruk. Haastwerk dus.

SUCCESFORMULE
Ik denk dat EA hier een succesformule in handen heeft. Als ze voor de opvolger de tijd nemen het slagsysteem te verfijnen en het putsysteem drastisch te wijzigen, als ze vervolgens zorgen dat beeld en geluid wat helderder en met meer samenhang de golfervaring tot uitdrukking brengen, dan kan dit best eens een topgolfer worden.

"Ja hiero! Dat broodje bal had ik besteld."



Na een dipje van een jaar, staat Tiger weer Nr. 1 op de wereldranglijst. Ach, het blijft een golfbeweging...



OUT NOW • ELECTRONIC ARTS • TEL: 020-6589988 • WWW.EA.COM

PLAYSTATION 2 / XBOX — JAN

GRAPHICS 7 | REPLAY 7 | GAMEPLAY 7

SCORE 69

SPY VS SPY



Bij gamers die al wat langer meelopen, zal de naam Spy vs. Spy zeker een belletje doen rinkelen. De twee spionnen die elkaar het leven zuur maken zijn terug van weggeweest.

Het is bijna niet meer voor te stellen maar in 1984 vond ik Spy vs. Spy op de Commodore 64 echt een verdraaid geinig spelletje. De graphics waren zelfs voor die tijd behoorlijk simpel maar dat mocht de pret niet drukken. Je speelde of tegen de computer of tegen een vriend in kleine levels. Het elkaar dwarszitten met behulp van allemaal geinige gadgets en valstrikken, alsmede het voor die tijd behoorlijk innovatieve splitscreen (met twee spelers tegelijk, het was een wonder!) liet een diepe indruk achter.
De opzet was simpel: Black Spy en White Spy (in Amerika bekend van de M.A.D. comics) hebben een bloedhekel aan elkaar en maken elkaar het leven zuur.
Door deurkrukken te saboteren met een elektro-stoot of een granaat in een la van een kast te verstoppen, kon je de andere Spy foppen. Lukte dit, dan ging dit gepaard met grappige pijneffecten, terwijl de andere Spy geniepig in zijn vuistje lachte. Gni, gni, gni.

WAPENS & VALLEN
Dezelfde laagdrempelige gameplay zien we terug in de moderne 3D versie van Spy vs. Spy dat er met name op de Xbox smakelijk uitziet. Vooral de cartooneske martelingen die jij en je concurrerende spionnen ondergaan, komen erg komisch in beeld.
Je kunt het spel alleen spelen tegen drie computergestuurde Spy's, met een vriend en twee bots, of met z'n vieren. Dit laatste is erg leuk en kun je doen in four-player splitscreen, via Xbox Live en PS2 netwerk. Het zal ongetwijfeld niet meteen complete volksstammen weghalen bij Halo 2 en SOCOM maar het is absoluut geinig.
Dat ligt voor een deel aan de wapens zoals rocketlaunchers, tommyguns en een vlammenwerper maar meer nog aan het zetten van vallen. Iedere deur in Spy vs. Spy is verdacht en overal kan een bom, een dynamietstaaf of een mitrailleurtje verstopt zijn.
Naast knallen (met kills scoor je credits voor betere wapens) is je uiteindelijke doel, het bij elkaar graaien van kostbaarheden die verscholen liggen in diverse kluizen. Heb je die te pakken en vlucht je veilig weg dan heb je de ronde gewonnen.

SCHERP
Spy vs. Spy lijkt vooral gericht op twee specifieke groepen gamers. Enerzijds is dat de retrogamer die de oude franchise graag opnieuw beleeft in een modern jasje, anderzijds de gamer met een kleine beurs die graag multiplayer speelt.
Hoezo kleine beurs? Nou; net als Scaler en Outlaw Golf ligt Spy vs. Spy voor niet meer dan €19,95 in de winkel. En dat is een mooi prijsje voor heel wat (multiplayer) fun.

"Waar ga je zo snel naar toe, schatje?" "Naar het fruitbuffet; effe een banaan in m'n pruim peren!"



OUT NOW • VICIOUS CYCLE GLOBAL STAR • TAKE 2 • TEL: 076-5481350 • WWW.TAKETWO.COM

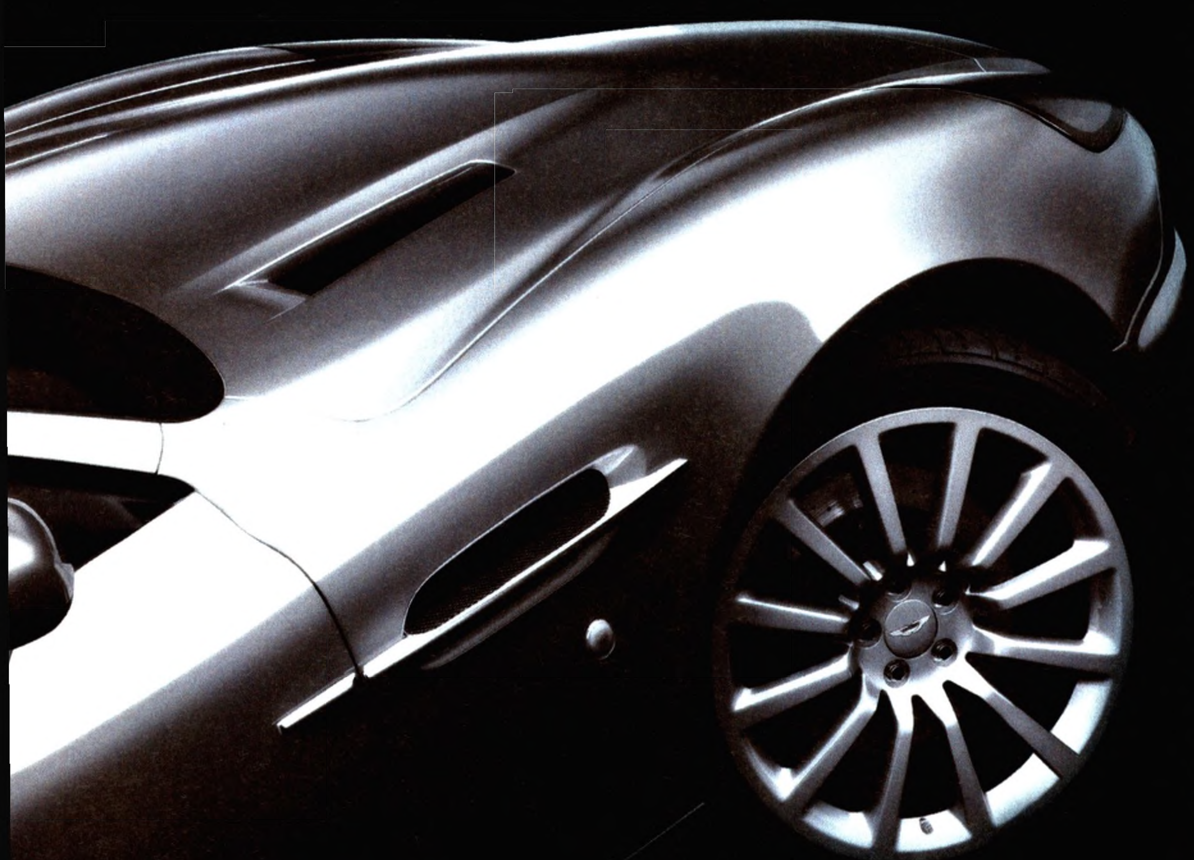
ENTHUSIA PROFESSIONAL RACING

SCORE **70**

GRAPHICS	REPLAY	GAMEPLAY
8	7	7

Op papier klinkt het allemaal heel mooi maar de uitvoering laat hier en daar wat te wensen over.

ENTHUSIA
PROFESSIONAL RACING



Racegames zijn vrij simpel qua opzet; degene die het eerst over de finish gaat, wint. Zo is het en zo zal het altijd blijven. Enthusia voegt echter iets toe aan dit principe. Het draait in Enthusia niet primair om het winnen maar vooral om de manier waarop.

Enthusia zou je kunnen vergelijken met een spel als Gran Turismo; beide zijn racegames waarbij de ontwikkelaars hun uiterste best hebben gedaan om een zo natuurgetrouw mogelijke raceomgeving te creëren. Er zijn nog meer overeenkomsten maar er is ook een groot verschil tussen beide games: daar waar het in GT4 gaat om de wagens en het uitbreiden van je immer groeiende wagenpark, daar staat bij Enthusia het vinden van de ideale racelijn centraal.

STRAF

Enthusia bestraft je als je een tegenstander een beuk verkoopt, langs de vangrail schraapt of met een wiel van het asfalt raakt. Het gaat er om hoe 'mooi' je rijdt en niet zo zeer hoe snel je over de finishlijn rolt, winnen komt op de tweede plaats. Het is goed om te zien dat een ontwikkelaar een manier heeft gevonden om onreglementair rijgedrag te bestraffen. In andere racegames verlies je hoogstens een paar seconden als je tegen een vangrail botst, sterker nog, soms kun je die wand juist gebruiken om er je voordeel mee te doen. Door de puntenaftrek in Enthusia pas je je rijgedrag toch even aan.
Alleen werkt het systeem niet vlekkeloos. Zo word je ook bestraft als een tegenstander jou van achteren aantikt als je het gat dicht probeert te gooien.



Zoem, zoem, zoem...

GENRE: RACING • AANTAL SPELER: 1-2 • VERWACHT: 6 MEI


JEROEN



Zoem, zoem, zoem...


Daar past zelfs een Renault Cliotoris niet doorheen, hoor.



Prachtig zo'n oude Lotus. En veel sneller dan dat mailprogramma dat ze later zijn gaan maken.

Wat dat betreft stelt de kunstmatige intelligentie behoorlijk teleur. Gelukkig worden er nog wel fouten door de digitale coureurs gemaakt. Best leuk om te zien als een wagen voor je net even te vroeg het gas er op gooit en zijn achterkant uitbreekt.

RIJVAARDIGHEID

Hoe goed de vondst van het bestraffen van 'slecht' rijden ook is, het hele rijden op zich viel me een beetje tegen. De uitdaging is er niet, nooit word je als speler op de proef gesteld. Je wint of met grote overmacht of je maakt geen schijn van kans, hoe mooi en zorgvuldig je de wagen ook over het circuit stuurt.
Je zou wat lesjes rijvaardigheid kunnen volgen in de 'Driving Revolution' speelstand. Alwaar je, net als in Gran Turismo inderdaad, wordt getrakteerd op pittige rijvaardigheidstests.
Je krijgt verschillende auto's onder je vingers en dient deze zo goed mogelijk over het parcours te loodsen. Tijdens het rijden stuit je op gekleurde poortjes waar je je bolide met de juiste snelheid doorheen moet manoeuvreren. Het heeft veel weg van de lessen uit Gran Turismo maar de visuele toevoeging van poortjes maakt het doorlopen van de tests een stuk makkelijker.
Met behulp van deze lesjes leer je niet alleen de baan maar ook de desbetreffende auto kennen. Hoe reageert hij als je vol op de remt trapt, wanneer breekt de achterkant uit en hoe kun je zo snel mogelijk uit een bocht accelereren? Spelenderwijs en met het nodige geduld, krijg je antwoord op deze vragen.

SIMPLISTISCH

Het is best vermakelijk om deze tests te voltooien en op die manier nieuwe wagens vrij te spelen maar het is allemaal net even te makkelijk.
Ook het belangrijkste onderdeel van Enthusia, Enthusia Life genaamd, daagt je niet uit. Je start een virtuele carrière met een vrij simpele wagen. Door races met 'mooi' rijgedrag te winnen, verdien je punten die je positie op een ranglijst bepalen en tevens jou als rijder laten groeien.
Met genoeg 'Enthusia Points' wordt zelfs de wagen die je op dat moment in je bezit hebt automatisch getuned. In tien stappen zal je auto worden voorzien van meer vermogen, nieuwe banden en wordt het gewicht aangepast.
Nadat je deze stappen hebt doorlopen, is je auto klaar en zou je met een andere wagen verder kunnen rijden... die je aan het einde van een race door middel van een soort loterij kunt winnen. Het is, zoals gezegd, allemaal net even te simplistisch.
Hetzelfde geldt voor het uitkiezen van een race. Dankzij een handigheidje genaamd het 'odd' systeem zie je meteen of een race haalbaar voor je is. Het is een soort kansberekening, er wordt gekeken naar jouw wagen en welke tegenstanders aan de start zullen verschijnen. Hoe hoger jouw cijfer hoe kleiner de kans dat jij er met de winst vandoor zult gaan. Echter, win jij een race waarin je als kansloos werd afgeschilderd dan ga je er met een heleboel punten vandoor.

HULPMIDDEL

Een ander hulpmiddeltje dat de speler krijgt aangereikt is het 'Virtual Gravity System' dat je de nodige informatie geeft over hoe jouw wagen reageert.
Dit hulpstuk, gesymboliseerd door een miniatuurwagentje met een stip in het midden, geeft aan hoeveel G-krachten er op jou als rijder los worden gelaten en wanneer wielen geen grip meer hebben. Door middel van dit handigheidje zie je in een oogopslag wat er met je wagen gebeurt en kun je er meteen op anticiperen.
Persoonlijk zie ik het meer als een leuk extraatje. Als je met je wagen over het circuit rijdt 'voel' je al vrij snel hoe je wagen reageert en hoe je moet anticiperen op bijvoorbeeld een uitbrekende achterkant, waar het rempunt ligt bij een bepaalde bocht en hoe je die het beste kunt aansnijden. Dat soort zaken leer je spelenderwijs; door veel te rijden met je wagen en de circuits in je hoofd te prenten.
Enthusia geeft door al die hulpmiddelen om beter te kunnen racen de indruk in basis een moeilijke game te zijn, maar dat is helemaal niet zo. Gevolg is dat die hulpmiddelen die je als speler krijgt aangereikt een beetje belachelijk over komen.
Nee, ben je op zoek naar een realistische racer waarin je jezelf echt vast kunt bijten dan is Gran Turismo 4 vermoedelijk een betere keuze.



Als je om 23.30 uur nog niet in Bartlehiem bent, word je onverbiddelijk van de weg gehaald.

"DE GAME IS HELEMAAL NIET MOEILIJK EN DAAROM KOMEN AL DIE HULPMIDDELEN DIE JE ALS SPELER KRIJGT AANGEREIKT, EEN BEETJE BELACHELIJK OVER."



Zo'n rode Ford GT stond laatst in Monnickendam. Koen zei dat ie misschien nog wel mooier was dan de auto van pappa! Die ging dus de rest van de week vroeg naar bed.


Een racegame met een Sniper mode?!

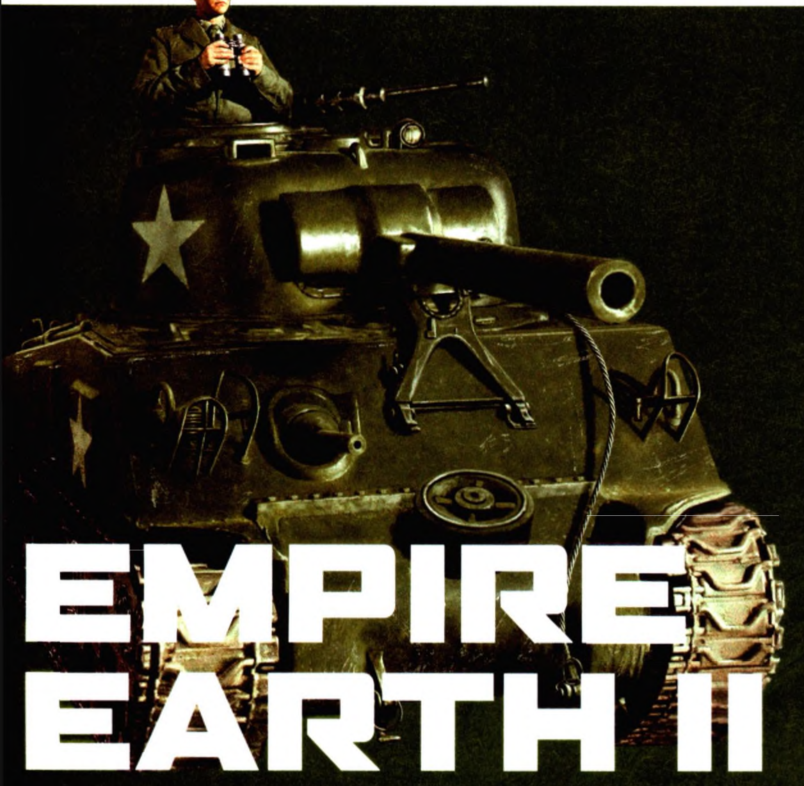
KONAMI • TEL: 055-5766353 • WWW.ENTHUSIA-RACING.COM

PC

JAN

GRAPHICS 8 | REPLAY 8 | GAMEPLAY 8 | 79 SCORE

Empire Earth II speelt in singleplayer op safe, de multiplayer spreekt heel wat meer tot de verbeelding.



EMPIRE EARTH II

Mad Doc Software wil Empire Earth II toegankelijk maken voor een breder publiek. Naast de hardcore RTS doelgroep, moet dus ook je buurman binnen een paar muisklikken zich thuis kunnen voelen in Empire Earth II. Een utopie?

De gameplay van Empire Earth II is bekend. Pak Rise Of Nations, Age Of Empires, Empire Earth (1) en je weet je kunt verwachten. Daarnaast heeft Mad Doc een aantal vernieuwingen doorgevoerd; niet wereldschokkend, wel de moeite waard.
Goed is het Citizen manager systeem. Iedereen die RTS games speelt, is bekend met de zogenaamde 'idle' arbeiders; units die een beetje uit hun neus lopen te vreten. Via een handig menuutje geef je in deze game vaste taken en hoef je verder niet naar ze om te kijken. Een muisklik en klaar; je hoeft je units dus niet te gaan opzoeken om ze een opdracht te geven.
Indrukwekkend blijft de picture in picture view. Ik vind het niet direct gebruiksvriendelijk maar na een tijdje spelen met deze feature, zag ik weldegelijk de voordelen. Je kunt namelijk belangrijke hotspots in de gaten houden en zo op meerdere fronten bezig zijn.
De war-planning map vind ik dan weer totaal nutteloos. Leuk dat je via pijlen, routes en iconen als een waar generaal de strijd kunt plannen, maar dit gaat bijna niemand gebruiken. Bovendien, als je een kaart nodig hebt om je acties te plannen dan maak je de boel overdreven complex.
Ook vind ik dat er nog steeds te veel menuutjes zijn. Als de makers willen dat mijn buurman dit gaat spelen, kom dan met een minimale interface, zoals bijvoorbeeld in Act Of War.


Dat wordt lachen als we ze straks verrassen met de moeder aller sneeuwballen."


Mannen als de wiedeweerga naar huis en doe een extra slot op de ijskast. Dit is de gevreesde botervloot!"

"EMPIRE EARTH II VOELT, ONDANKS ALLE AANSCHERPINGEN EN VERBETERINGEN, TOCH ALS EEN GROTE DEJA-VU."

MULTIPLAYER

Waar de singleplayer gewoon degelijk is, vind ik de multiplayer van Empire Earth II een stuk interessanter. Belangrijk daarbij is het in mijn preview reeds aangehaalde Crown Systeem.
Een speler kan een kroon verdienen door uit te blinken op politiek, militair of economisch terrein. Wanneer je een blinkende kroon verdient hebt, levert je dat een bonus op in de vorm van een Imperial Leader. Het kroonsysteem werkt zowel in singleplayer als in multiplayer en in beide gevallen stimuleert het een aanvallende speelstijl.
In de meeste RTS games gaan spelers eerst zo snel mogelijk hun basis uitbouwen, de dichtstbijzijnde resources uitputten en als een gek een oorlogsmachine uitbouwen. Het Crown systeem stimuleert je om je ergens in te bekwamen en bovendien om wat gedurfder te spelen. Iets dat vooral in multiplayer goed uitpakt omdat het kat-uit-de-boom-kijken principe niet werkt.

POSITIEF?

Hoe recenseer je een spel dat feitelijk niets fout doet, zelfs een aantal handige verbeteringen doorvoert in het genre en netto heel veel uur gameplay oplevert? Hoe beoordeel je een spel dat tegelijkertijd op je deurmat valt met Imperial Gory, een game die heel wat meer risico durft te nemen?
Overwegend positief toch? Puur inhoudelijk is er namelijk helemaal niets mis met Empire Earth II en gamers die helemaal loos gaan op dit genre zullen zich dagen, weken zo niet maanden met Empire Earth II vermaken.
Zelf ben ik er inmiddels achter dat ik liever RTS games speel die zich beperken tot een afgebakende periode. En dat Empire Earth II – ondanks alle aanscherpingen en verbeteringen – toch als een grote deja-vu aanvoelt. Als dat juist je ding is, kun je zonder problemen vijf tienden bij het eindcijfer optellen, en dat geldt helemaal als je voornamelijk RTS games speelt voor de multiplayer.


Als je denkt aan de griep, het weer, de files en alle oorlogen, dan kan de mens toch eigenlijk niet veel?

GENRE: RTS • AANTAL SPELERS: 1- 10 • VERWACHT: OUT NOW   MAD DOC SOFTWARE • VIVENDI UNIVERSAL • TEL: 020-7951250 • WWW.EMPIREEARTH.COM

REVIEW

SUPER MONKEY BALL DELUXE

JAN



Beide Super Monkey Ball games voor de GameCube werden door Jurjen terecht hoog aangeprezen. Het rollen van een aap-in-eenglazen-bal door verschillende levels maakte Super Monkey Ball even origineel als uitdagend.
Goed nieuws voor GameCube-loze liefhebbers van dit soort afwijkende games want SEGA komt nu met een wel heel goede deal. Super Monkey Ball Deluxe huisvest namelijk de 114 stages uit SMB 1, de 140 stages van SMB 2 en ook nog eens 46 exclusieve, nieuwe Deluxe stages.
Daarnaast zijn alle multiplayer partygames al van begin af aan speelbaar (je hoeft ze dus niet eerst vrij te spelen) én ligt de game voor midprice in de winkel.
Enige minpuntjes zijn de wat gedateerde graphics en de laadtijden bij de PS2 versie, maar voor de rest is dit een aanbod waar heel weinig op af te dingen valt.

PS2 / XBOX   80 SCORE

COMMENTAAR

UBISOFT DOET BOEKJE OPEN

Ging je vroeger naar de E3 voor de scoops en om nieuwe games voor het eerst te ontdekken, tegenwoordig ligt het nieuws gewoon op straat. Dat is deels te danken aan het internet waar iedere scheet al op staat voordat je hem kunt ruiken, maar ook ontwikkelaars en uitgevers doen steeds eerder een boekje open.
Ubisoft maakte het onlangs wel heel bont. Het bedrijf maakte doodleuk alle 28 titels bekend die ze tussen nu en maart 2006 gaan uitbrengen! So much for secrecy, zou ik bijna op z'n Engels zeggen.
De releaselijst laat duidelijk zien dat Ubisoft het EA model inmiddels helemaal omarmd heeft: op safe spelen door ieder jaar vooral nieuwe titels van bewezen franchises uit te brengen.
Zelf ben ik weliswaar razend benieuwd naar Splinter Cell 4 en Prince Of Persia 3 maar tegelijkertijd gaat er wel wat van de magie verloren door nu al te weten wat er allemaal aankomt.
Dat Ubisoft juist op dit moment al haar kaarten op tafel legt, heeft echter een duidelijke reden: het aandeel Ubisoft schoot omhoog na de aankondigingen en dus is het bedrijf weer een stuk duurder geworden voor het koopjesjagende EA.



JAN

79

GRAPHICS 8 | REPLAY 8 | GAMEPLAY 8

Persoonlijk speel ik de game al weken met veel plezier maar de inhoud is té anders om 'm iedereen aan te durven raden.



MOGELIJKHEDEN DS OPTIMAAL BENUT

Een half jaartje voordat Niels mij de vraag der vragen stelde ("zou je voor de PU willen schrijven?"), werkte ik met een andere Niels aan ideeën voor het ultieme Nintendo-blad. Ideeën die nog steeds hun invloed hebben op de manier waarop ik games bespreek.



Het in de intro genoemde blad zal bij Nintendo liefhebbers nog wel bekend zijn. N3 heette het en bij onze voorbereidingen op het maken van "het blad der bladen" wilden we ons niet laten leiden door wat al was gedaan door buitenlandse Nintendo-tijdschriften maar zochten we naarstig naar een eigen stijl. Wat de opzet voor de reviews betreft, waren we het al snel eens. Die moesten kort, scherp en columnachtig worden geschreven.
In ons N3-stijlboek schreven we het op: "... eigenlijk hoeft een review slechts twee vragen te beantwoorden, namelijk WAT IS HET en IS HET WAT. Voor de rest is de reviewer geheel vrij er zijn eigen, liefst creatieve, verhaal van te maken."

GESLAAGD

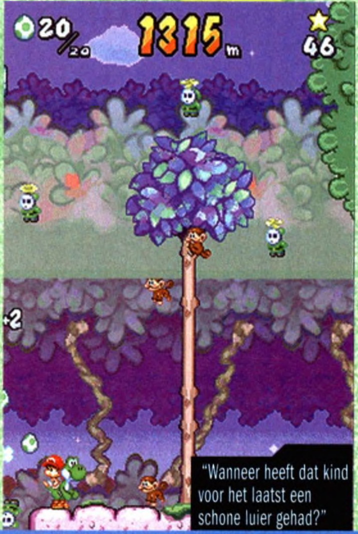
Mijn droom om bij de PU te komen schrijven werd werkelijkheid door de magische vraag van de ene Niels, en daarom moest ik het project N3 helemaal overlaten aan de andere Niels. Dat hij er iets fantastisch van heeft gemaakt, dat hebben jullie wellicht zelf al eens vastgesteld. Dat het blad inmiddels niet meer bestaat zal de Nintendo-volgelingen onder jullie ook niet zijn ontgaan. Maar de ervaring, levenslessen en herinneringen blijven en dus is N3 in diverse opzichten toch een geslaagd project geweest. Nog steeds stel ik mezelf bij het schrijven van reviews de twee grote vragen. "Wat is het?" en "Is het wat?"

BELAZERD

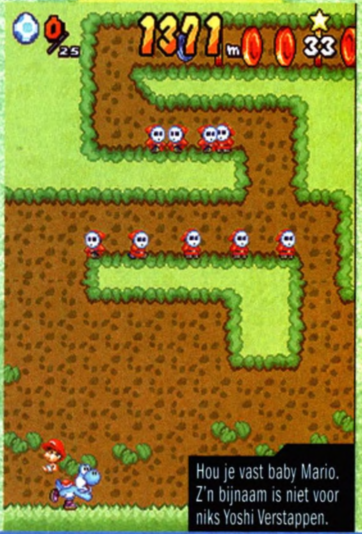
Om de eerste vraag te beantwoorden, kan ik die in het geval van Yoshi Touch & Go beter even negatief maken. Het antwoord op de vraag "Wat is het niet?" is in deze review namelijk van groot belang.
Ik zou het echt heel vervelend vinden als mensen zich na aanschaf van Yoshi Touch & Go een beetje belazerd voelen, en dus wil ik hier met klem benadrukken dat dit geen verhalend avonturenspel is. Geen gezapig introotje gevolgd door een gestaag van level naar level reizen, om uiteindelijk in een zinderende finale het verhaal tot een goed einde te brengen.
Door de uiterlijke overeenkomsten met avontuurlijke platformers als Yoshi's Island en Yoshi's Story zou je van deze game wel weer iets dergelijks kunnen verwachten maar dit spel beantwoordt niet aan deze verwachting. Dit is een actiespel.

LUCHTBELLEN

Het hoofdmenu biedt in eerste instantie toegang tot twee speltypen. Door de hoogste scores te halen komen nog eens twee extra spelvarianten beschikbaar, en er is ook nog de mogelijkheid om tegen elkaar te spelen.
De actie is in alle vijf speltypen zo'n beetje gelijk en verdeeld over een verticale en een horizontale fase. Het begint met de tovenaar Kamek die Baby Mario van de rug van een ooievaar beukt. Zwevend aan de drie ballonnen aan z'n rug daalt Mario langs de verticaal verschuivende hemel omlaag. Dit zie je op het bovenste scherm.
Op het onderste scherm teken je wolkjes die, eenmaal in het bovenste scherm geschoven, Mario opzij duwen. Zo trek je wolkensporen door



"Wanneer heeft dat kind voor het laatst een schone luier gehad?"



Hou je vast baby Mario. Z'n bijnaam is niet voor niks Yoshi Verstappen.

GENRE: ACTION • AANTAL SPELERS: 1 - 2 • VERWACHT: 26 MEI 2005



"Volg die spermatozoïd! We moeten 'm te pakken hebben voor de eerstvolgende eisprong!"



Het altijd lastige bommenbefferslevel.

TIPS

Een aantal unlockables.

Balonnen mini-game - Haal een topscore in elke Singleplayer mode. Klik dan op de ballonnetjes in het hoofdmenu

Challenge mode - Kom verder dan 3000 meter in Endless mode

Time-attack mode - Haal meer dan 300 punten in Score Attack mode

Zwarte Yoshi (50 egg capacity) - Haal 160 punten in het vliegIevel

Blauwe Yoshi (35 egg capacity) - Haal 100 punten in het vliegIevel

Bronzen Yoshi (60 egg capacity) - Haal 10.000 meter in Endless mode

Roze Yoshi (30 egg capacity) - Haal 80 punten in het vliegIevel

Rode Yoshi (45 egg capacity) - Haal 140 punten in het vliegIevel

Lichtblauwe Yoshi (25 egg capacity) - Haal 60 punten in het vliegIevel

Gele Yoshi (40 egg capacity) - Haal 120 punten in het vliegIevel

Witte Yoshi (Oneindig) - Overall perfomance



"Ik vind dat knap hoor, zo ondersteboven vliegen, maar hoe doe je dat met schijten?"

"DE AANTREKKINGSKRACHT VAN DEZE GAME SCHUILT IN HET OPPOETSEN VAN JE SKILLS EN HET ZOEKEN NAAR HET BESTE PLAN VAN AANPAK."

de lucht om te voorkomen dat Mario botst met vijanden, terwijl je hem tegelijk probeert naar munten te loodsen die punten opleveren. Voor extra punten is het ook mogelijk rondjes om vijanden te trekken die hierdoor transformeren in met geld gevulde luchtbellen. Zo'n luchtbel kun je naar Mario in het bovenste scherm 'gooien' om je score hoger te laten oplopen. De score bepaalt door welke kleur Yoshi het beroemde baby'tje aan het eind van het verticale deel zal worden opgevangen.

EIEREN

Als Mario eenmaal op de rug van Yoshi zit, begint het verticaal verschuivende gedeelte. Hierin moet je de wolkenstrepen trekken om te voorkomen dat de automatisch vooruit wandelende Yoshi in een gat valt of met obstakels botst.
Tik je op Yoshi dan maakt hij een sprong. Tik je nog een keer op Yoshi dan blijft het dartele dinootje even trappelend door de lucht zweven. Tik je ergens anders in beeld dan schiet Yoshi een ei in die richting. Het maximale aantal eieren dat Yoshi kan bezitten is afhankelijk van zijn kleur.
Om in het horizontale deel optimaal te kunnen presteren, moet je in het verticale gedeelte dus ook je best hebben gedaan.

SLIMMIGHEIDJES

De voldoening van het spelen schuilt 'm in deze game dus niet in het halen van hogere levels maar in het neerzetten van de beste prestaties in speelvelden van relatief beperkte omvang.
Er zijn veel verschillende mogelijkheden om je score of snelheid op te voeren. Je kunt bijvoorbeeld speciale combinaties van vijanden in dezelfde luchtbel vangen, diverse doelwitten met hetzelfde ei raken of andere slimmigheidjes uithalen.
Je uiteindelijke doel verschilt per speltype; soms moet je zoveel mogelijk meters afleggen, soms moet je zo snel mogelijk de finish halen, soms ga je simpelweg voor de hoogste score.

HET IS WAT

Tijd voor de grote vraag: "Is het wat?". Het enige juiste antwoord op deze vraag luidt: "Jazeker, het is wat!"
Dit is de eerste game die werkelijk optimaal en op unieke wijze gebruik maakt van alle speciale functies van de DS. Het is zelfs mogelijk in de microfoon te blazen om getekende wolkjes te verwijderen! Eh, nu ja, zo bijzonder is dat natuurlijk nu ook weer niet. Maar dat geldt wel voor de manier waarop deze game met de stylus wordt gespeeld. Als je eenmaal hebt geaccepteerd dat dit niet is wat het lijkt, raak je er al snel aan verslingerd. Als een ware sneltekenaar tik, streep en cirkel je met de stylus over het beeldscherm. Wolkjes, cirkel, schiet ei, schiet ei, wolkjes, spring, zweef, wolkjes, ei, ei, ei!
Elke keer dat je speelt kom je weer nieuwe dingen tegen. Als je vrienden ook deze game bezitten, hebben ze vast weer andere tactieken bedacht dan jij. Je kunt ook tegen elkaar racen om je stylus-vaardigheid te bewijzen.
De aantrekkingskracht van deze game schuilt in het oppoetsen van je skills en het zoeken naar het beste plan van aanpak.
Daardoor laat de game zich eerder vergelijken met speelhalklassiekers als Donkey Kong, Galaga en Street Fighter II dan met de eerdere Yoshi-spellen.



SOBERE KANT

Rest natuurlijk nog één grote vraag. Is dit iets voor jou? Ik durf daar geen antwoord op te geven. Persoonlijk speel ik de game al weken met veel plezier, elke dag even een half uurtje, en ik ben nog niet van plan ermee te stoppen omdat het daarvoor simpelweg veel te leuk is.
Ik ben alleen bang dat ik door al teveel mijn enthousiasme te belijden, ik mensen aanzet iets te kopen waar ze heel iets anders van hadden verwacht. Vandaar dat ik mijn cijfer ook maar een beetje aan de sobere kant heb gehouden.
Vraag in de winkel of je deze game eens mag proberen. Want dit keer is het antwoord op de vraag of het iets voor jou is, te persoonlijk om door mij gegeven te kunnen worden.



Waar zou die Yoshi eigenlijk wonen? Ik denk op een ei-land.

NINTENDO • NINTENDO • TEL: 030-6097100 • WWW.NINTENDO.COM

JURJEN

SCORE 69 | GRAPHICS 8 | REPLAY 7 | GAMEPLAY 7

Het gevoel van snelheid is fenomenaal maar daarmee is het strekste punt ook wel genoemd.

RIDGE RACER DS



Op het moment dat ik dit schrijf is Ridge Racer DS de mooiste en snelste 3D-racegame die ooit in Europa voor een portable spelcomputer is uitgebracht. Op het moment dat je dit leest is de game echter alweer voorbij geraasd door Ridge Racers op de PSP.

Natuurlijk gaat deze review niet over die flitsende versie voor de PSP maar over de vorm waarin Ridge Racer naar de DS is gekomen. Dat is dezelfde vorm waarvan we in 1999 al op de N64 mochten genieten. Dezelfde drie locaties met dezelfde twintig parkoersen, dezelfde tweeëndertig wagens... en hetzelfde indrukwekkende gevoel van snelheid.

HELIKOPTER

De N64-versie was niet mis en omdat we het hier over zo ongeveer dezelfde game hebben, zal het niemand verbazen dat ook deze portable port prima in elkaar zit. Lekker arcade-achtig scheuren zonder te remmen. Met een gierende power-slide haaks door de bocht. Stel je er ook nog een overvliegende helikopter bij voor, met op de achtergrond wat stuwende techno-beats en je hebt een goede indruk van een typische Ridge Racer-situatie.

> "RIDGERACER IS EEN AARDIGE OVERZETTING VAN EEN GOED RACESPEL."

BOTSBEREKENAAR

De sprong van N64 naar DS is goed gegaan, alleen zijn de graphics onderweg wel een stuk blokkeriger geworden. Ook is de botsberekenaar er een beetje door van slag geraakt. Je weet wel, de botsberekenaar, die kleine homunculus die in de spelcassette zit opgesloten om steeds heel snel uit te rekenen of je wagen wel of niet ergens mee botst. Hij zit er steevast een halve meter naast, wat betekent dat je je wagen een behoorlijk eind in het blik van de wagen voor je kunt duwen alvorens je een knal hoort en je wagen wordt teruggedrukt. Vreemde toestand.

DUIMDOPJE

Ook wel vreemd is dat er weinig zinnigs met de speciale functies van de DS is gedaan. Of eigenlijk helemaal niet zo vreemd want de game moest natuurlijk op tijd klaar zijn voor de lancering. Daarom dient het onderste scherm alleen om - naast wat cijfertjes - heel groot een stuurwiel en heel klein een plattegrond af te beelden.

Ik had graag willen kiezen voor een wat grotere plattegrond want het zicht op de baan voor je is niet altijd ideaal maar die mogelijkheid ontbreekt.

Het is trouwens de bedoeling dat je het duimdopje van je polsbandje gebruikt om het stuurwiel analoog heen en weer te aaien. Gelukkig kan ook gewoon met de vierpuntsdruktoets worden gestuurd, dus laat ik de uitdaging met het duimdopje graag passeren. Maar het schijnt te werken, na de nodige oefening.



♪Zie de steen schijnt door de bomen♪

AARDIG

Ridge Racer DS is dus een aardige overzetting van een goed racespel. Het is ook best wel indrukwekkend om een dergelijke game op een mobieltje te kunnen genieten. Zolang er geen PSP in de buurt is, tenminste.

Het gevoel voor snelheid is fenomenaal; op dat punt laat deze Ridge Racer zelfs de versie voor de PSP achter zich.



Die heeft de TIP zelf al gevonden.

TIP

Omgedraaide track: Begin te rijden totdat je in de vijfde versnelling komt. Maak dan onmiddellijk een 180 graden draai en rij recht op de muur af. Als je het goed doet, kom je in de zesde versnelling en knal je door deze muur op de omgekeerde versie van de baan.

NNB • NAMCO • NINTENDO • TEL:030-6097100 • WWW.NINTENDO.COM

JURJEN



Fox kan nog steeds z'n draai niet vinde

STAR

In het vorige nummer liet Jurjen zijn mening over Star Fox Assault al een beetje doorschemeren. Zoals beloofd, deze maand zijn definitieve oordeel.

Star Fox Assault is niet erg moeilijk. In het laatste level heb ik weliswaar een keer of tien een vliegtuigje verloren maar voor de rest ben ik vrij gemakkelijk door dit schietspel heen gevlogen. Dat laatste level stak trouwens wel erg goed en uitdagend in elkaar. Net als het eerste, waarin je een hectische ruimteslag levert tussen gestaag vooruitschuivende moederschepen.

Het is jammer dat het kwaliteitsniveau tussen het eerste en het laatste level nogal eens een duikvlucht maakt.

DESTRUCTIEVE STEMMING

Tijdens de gevechten in het eerste level zie je op de achtergrond een blauwgroene planeet steeds dichterbij komen. Ben je deze planeet dicht genoeg genaderd dan wordt een verhalend sprongetje gemaakt naar de bomen en berghellingen van het planeetoppervlak, om de strijd in deze groene omgeving voort te zetten. Schietend en slalommend wordt je vliegtuigje automatisch vooruitgeduwd naar een geheime militaire basis van een machtswellustige aap.

En zo volgen omgevingen elkaar in hoog tempo op. Gestuwd door de tunnelachtige spelstructuur en Wagneriaanse muziekstukken, raak je in een stemming waarin je alles wat je ziet kapot wilt knallen. Het spel voor-



Wat zou er met z'n staart gebeuren als ie z'n broek uitdoet?



Wist je dat McCloud ooit goud heeft gehaald op dansles? Met als specialiteit de Foxtrot natuurlijk.

GENRE: SHOOTER • AANTAL SPELERS: 1 - 4 • VERWACHT: 29 APR

GRAPHICS 7 REPLAY 7 GAMEPLAY 7 **72** SCORE

Cube. Waar de vorige game geforceerd probeerde Zelda te imiteren, schiet deze game door in het, eh, schieten.

FOX ASSAULT



TIP

- Demon Sniper in VS-mode: Verzamel alle S-vlaggen gedurende de missies
- Wolf o'Donnel in VS-mode: Speel door alle tien missies heen zonder dat er een ander Star Fox lid 'retired'
- Druk Z terwijl je in de lucht bent op je Airwing. Je gaat er dan op staan, maar kunt nog steeds al je wapens afvuren
- Survivor mode: Speel het spel eenmaal uit
- Bonus Game Xevious: Verzamel alle zilveren medailles in story mode

Voor de volgende items moet je steeds een bepaald aantal matches in multiplayer hebben gespeeld:

Special items aan/uit - 5 matches
Missile launcher only mode - 10 matches
Peppy Hare speelbaar - 15 matches
Gattling Guns - 20 matches
Crown capture mode - 30 matches
Titania Desert - 40 matches
1 hit kills - 50 matches
Simple map 4 - 60 matches
Fireburst Pods - 75 matches
Booster Packs - 90 matches
Booster Packs Brawl Mode - 110 matches
Zoness Sea Base - 130 matches
Wolfen - 150 matches
Predator Rockets - 170 matches
Cluster Bombs - 200 matches
Booster Pack&Launcher Tilt Mode - 230 matches
Simple map 5 - 260 matches

ziet in genoeg stilstaande en bewegende doelwitten om aan deze behoefte te voldoen. Tot zover niets te klagen.

VUURKRACHT

De hierboven beschreven klassieke Star Fox-ervaring wordt afgewisseld met levels waarin je niet automatisch vooruitvliegt door een tunnel maar vrij bent om je eigen richting te bepalen in grote koepelachtige omgevingen. Vlieg je tegen de onzichtbare muren van deze koepel, dan wordt je vliegtuigje met een U-bocht automatisch weer naar de actie gestuurd.

Dit keer is het ook mogelijk om je vliegtuig met een druk op de knop ergens te parkeren en te voet verder te gaan, bijvoorbeeld om een gebouw binnen te wandelen. en-schiet-situaties in deze Star Fox worden afgewisseld met stap-uit-je-voertuig-en-doe-je-ding-toestanden. Anders was de algemene kritiek vast geweest dat deze nieuwe missie van Fox en vrienden niet veel meer dan een herhalingsoefening was geworden. Vreemd genoeg is dat nu juist waar ik na het spelen van Assault naar verlang: een herhalingsoefening van de meesterlijke voorlopers op de SNES en N64.

De missies te voet zijn qua besturing en uitdagingen aan de zoutloze kant, alsof Namco geen zin of inspiratie kon vinden er iets werkelijk spannends of bijzonders van te maken. Daardoor zijn de ouderwetse vlieglevels nog het leukst om te spelen maar ook in deze velden ontbreekt de magie om het niveau van de klassiekers

"MISSCHIEN MOET NINTENDO VOOR HET VOLGENDE DEEL IN DE SERIE GEWOON MAAR WEER EENS ZELF AAN DE SLAG."

Als lopende Star Fox kun je diverse lasers en raketwerpers gebruiken om je doelwitten te raken. Als je hiervoor meer vuurkracht denkt nodig te hebben, kun je ook nog achter het stuur van de landmaster tank stappen.

HERHALINGSOEFENING

Het is misschien best goed dat de overbekende vlieg- van Nintendo te evenaren. Doordat er relatief ook weinig geheimen en tricks zijn te ontdekken, blijft van de drang om de levels meerdere keren te spelen weinig over. Kleine kans dat je iets nieuws ontdekt.

RECHTTOE RECHTAAN

Van de eerste Star Fox op de Cube werd door Rare een rasechte adventure gemaakt, waardoor de game te weinig interessante actie bood om te beklijven. Vreemd genoeg heeft Namco zich met de tweede Star Fox zo overdreven op het schieten, schieten, schieten geconcentreerd dat de spannende avontuurlijke aspecten - die net zo goed bij Star Fox horen - er vrijwel niet meer aan te pas komen.

Als shooter pur sang kan deze game zich prima meten met de betere genregenoten. Deze vos is echter een ster geworden door een speciaal soort avontuurlijk gevoel dat aan deze game te vaak ontbreekt. Assault is te rechttoe rechtaan om diepe indruk te maken.

Misschien moet Nintendo voor het volgende deel in de serie gewoon maar weer eens zelf aan de slag.



Waarom hebben we déze game niet op het Powerweb gezet voor bijschriften...

NAMCO • NINTENDO • TEL: 030-6097100 • WWW.NINTENDO.COM

ONELINERS

STOLEN



Standaard steath action game, o wacht met een vrouw in de hoofdrol! Nou het kan ons gestolen worden.

PS2 / XBOX / PC **60** SCORE

ALTERED BEAST



Een monster van een action adventure game.

PS2 **50** SCORE

WORLD CHAMPIONSHIP SNOOKER 2005



Niet onaardig, maar verder een snookergame zonder ballen.

PS2 / XBOX / PC **60** SCORE

RED NINJA



Tenchu look-a-like maar slecht gejat.

XBOX **55** SCORE



Met een vakdiploma verdien je straks meer dan je denkt
Maak er werk van!
Kijk op werk.nl
cwi
CENTRUM VOOR WERK EN INKOMEN
Taskforce Jeugdwerkloosheid
FIT VOOR WERK



GRAPHICS	REPLAY	GAMEPLAY	SCORE
8	8	8	82

Een paar forse slordigheden zorgen ervoor dat ik Close Combat: First to Fight geen Gold Award kan geven. Desondanks is dit een van de tofste games die ik dit jaar gespeeld heb.





"Heeft iedereen z'n museumjaarkaart bij de hand? Ze controleren hier heel streng."



"Schop die speen effe uit de mond van dat kindje, dan kan ze ons zeggen of haar pappa thuis is."

"JE HOEFT NIET TE BABYSITTEN WANT JOUW MANNEN ZOEKEN ZELF ALTIJD DE BESTE PLEK UIT EN HOUDEN ELKAAR IN DE GATEN."



De keuken als slagveld. Heel herkenbaar.

CLOSE COMBAT

FIRST TO FIGHT

Brothers in Arms toonde aan dat een tactical shooter ook lekker vlot speelbaar kan zijn. Close Combat is eveneens een game die strategie en speelbaarheid op een toffe manier mixt.

Developer Destineer heeft Close Combat: First to Fight (CCFtF) in samenwerking met de Amerikaanse marine gemaakt. Dat klinkt natuurlijk mooi, zo'n verbond, maar het levert zelden een lekker speelbare game op (zie bijvoorbeeld Full Spectrum Warrior). Groot was dan ook mijn verrassing toen ik merkte dat CCFtF niet doorsloeg naar de realistische kant maar voor iedereen lekker speelbaar is.

PITTIGE MISSIES

In CCFtF draait het om een team van vier 'Bushgezanten' die in Beiroet pittige missies moeten afwerken. De game kent een (leuk vormgegeven) dunne verhaallijn die slechts het excuus vormt om Hezbollah's en Syriërs (grappig detail; die zijn net uit Beiroet weg) af te knallen.



Wat zeg je? Gebeurt dit echt, maar is het een computerspel?!"

DENK ALS EEN MARINIER

Het knappe aan Close Combat is dat het je dwingt om als een marinier te denken. Elke situatie vraagt, zeker na de eerste paar missies, om een uitgestippelde strategie anders ben je dead meat. Het mooie daarbij is dat meerdere strategieën werken en dat elke strategie ook echt een andere uitwerking heeft.

Ik geef een voorbeeld. Je komt uit een riool gekropen en belandt op een open plein alwaar twee vijandelijke mitrailleurnesten staan opgesteld.

Oplossing a: Ik laat twee mannen een goede plek kiezen en druk vervolgens op 'supress'. Hun kogelregen stelt mij in staat de vijand met één welgemikt schot uit te schakelen.

Oplossing b: Onder dekking van 'supress' ren ik het terrein op totdat mijn cursor rood wordt. Ik vraag vervolgens om een mortieraanval.

Oplossing c. Ik haal alle teamleden uit het riool en laat er twee links aanvallen en eentje met mij rechts. De meest riskante optie maar met de juiste timing en een killer-shot haalbaar.

Hoewel de gameplay feitelijk hetzelfde is als in bijvoorbeeld Rainbow Six of Ghost Recon, is de uitwerking totaal anders, beter zelfs. Niks eerst wapens uitzoeken; gewoon steeds met je M-16 en wat granaten op pad, terwijl je teamleden ook steeds dezelfde wapens hebben. Vervolgens is het, hup, de nauwe gangetjes van Beiroet in. Niks van te voren waypoints of ingewikkelde manoeuvres bepalen; nee, gewoon bevelen geven tijdens het gevecht.

Net als in Brothers in Arms werkt dit met de cursor. Richt daar waar de man(nen) heen moeten en druk vervolgens op A. Hou je de A-knop ingedrukt dan kun je in een menu voor cover, comply of suppress kiezen. Zodra de cursor blauw wordt, is het deurtjes-openbreken-tijd en bij rood kun je bijvoorbeeld luchtsteun inroepen.

SLORDIG

Nu zijn er wel meer tactische shooters met een goede besturing maar vaak wordt het product dan alsnog verneukt door een matige A.I. Niet in Close Combat; de A.I. van je eigen team is zelfs briljant te noemen. Je hoeft niet te babysitten want jouw mannen zoeken zelf altijd de beste plek uit en houden elkaar in de gaten. Jij stuurt ze enkel op pad.

De A.I. van de vijand is zo ingesteld dat je steeds een minieme voorsprong hebt bij een confrontatie. Daarna gaat het 80% van de tijd goed en noopt de A.I. je de juiste tactiek te vinden. In de rest van de gevallen draait het helaas uit op een clowneske toestand waar vijanden je niet zien aankomen of zo maar langs je heen lopen. Erg slordig.

Meer dan slordig is de fout met de blauwe cursor als je een deur opent. Omdat zich achter die deur altijd vijanden bevinden, wil je de mannen snel op de goede plek plaatsen. Maar na het openen van de deur móet je echt eerst een eind de nieuwe ruimte in voor je weer met de witte cursor bevelen kunt geven. En in een game waar één kogel vaak dodelijk is, wil je dat niet. Heel vreemd, deze fout. Desondanks heeft dit spel mij ingepakt. Als ik mijn stukjes voor de PU af heb, ga ik de laatste missies uitspelen... en er zijn maar weinig games waarbij ik dat doe.

REALISME YES!

- De manier waarop de squadleden elkaar beschermen
- De wijze waarop je problemen kunt oplossen
- De wapens
- Eén treffer is vaak dodelijk, ook bij jou
- 'Marines never leave a marine behind'

REALISME MY ASS!

- Alle moslims zijn gillende baardmansen
- Marines maken nooit foutjes en vechten clean
- De A.I. van de vijand is af en toe bespottelijk
- Squadleden lopen tijdens het knallen soms voor je langs

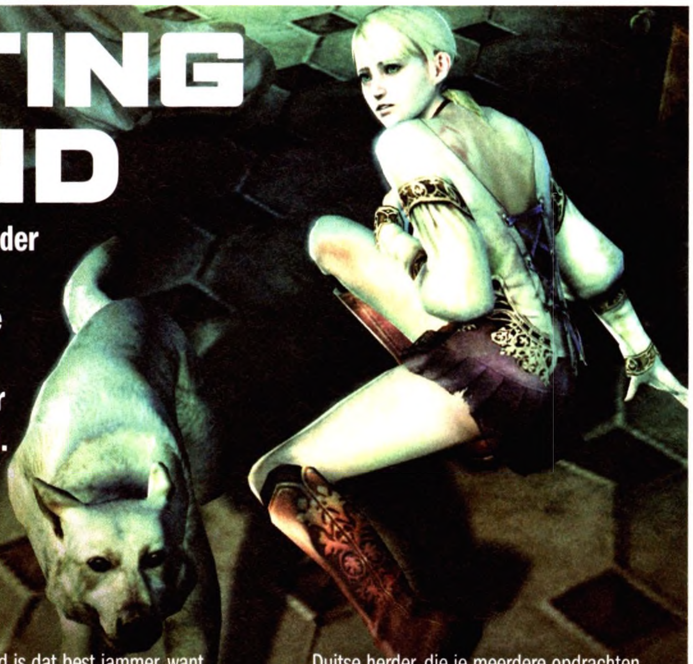
GENRE: TACTICAL SHOOTER • AANTAL SPELERS: 1 - 4 - ONLINE 8 • VERWACHT: OUT NOW

DESTINEER • GLOBAL STAR • TAKE 2 • TEL: 076-5481350 • WWW.FIRSTTOFIGHT.COM

PLAYSTATION 2 | STEVEN

SCORE **79** | GRAPHICS 7 | REPLAY 6 | GAMEPLAY 8

Een zeer vermakelijk avontuur gekoppeld aan leuke gameplay, dat helaas door minder geïnspireerde momenten wordt onderbroken.



HAUNTING GROUND

Een lekker wijf, een witte Duitse herder en een reusachtige kwijlende gast... het klinkt als de opzet van een foute pornofilm, maar ik doel natuurlijk gewoon op de nieuwe survival horror game van Capcom: Haunting Ground.

Het survival horror genre zelf vind ik eigenlijk best dubieus. Daarmee bedoel ik dat het zich, in tegenstelling tot andere nieuw ontstane genres als de stealth game en de action RPG, voornamelijk kenmerkt door elementen gerelateerd aan design en sfeer. Er zijn natuurlijk wel enkele typerende gameplay elementen te noemen van een survival horror game maar in feite kun je de titels binnen dit genre ook in het action/adventure hokje plaatsen.

Maar goed, het genre staat feitelijk nog in de kinderschoenen dus de potentie om verder te evolueren is weldegelijk daar, en Haunting Ground draagt daar zeker z'n steentje aan bij.

Evengoed is dat best jammer, want Haunting Ground maakt wel een aantal geinige keuzes waardoor het écht meer een survival horror game is dan een action/adventure game.

ACHTERLIJKE REUS

Ik moet nu wel een beetje oppassen dat ik niet te veel gemixte signalen uitzend. Want een game die zich onderscheidt, zijn steentje bijdraagt aan de evolutie van het genre, maar tegelijkertijd niet heel erg noemenswaardig is, dat roept vragen op natuurlijk.

Het belangrijkste verschil met andere survival horror games is dat je hier niet constant met monsterlijke gedrochten wordt geconfronteerd. De grootste bron van spanning is de achterlijke Debilitas, de kwijlende reus, die jou gedurende het hele spel opjaagt in een grotendeels verlaten landhuis.

> "DE GROOTSTE BRON VAN SPANNING IS DE ACHTERLIJKE DEBILITAS, DE KWIJLENDE REUS, DIE JOU GEDURENDE HET HELE SPEL OPJAAGT."

Dit betekent overigens niet dat we te maken hebben met een klassieker waar velen het nog jaren over zullen hebben, integendeel, vanwege de subtiele stijl en de ietwat magere productiewaarde zal deze game niet door een groot publiek worden opgemerkt.

Over hoe je in dit spookachtige huis bent beland, heb ik al het een en ander geschreven in de preview dus ik hou 't kort. Je wordt in de kelder van het gebouw wakker in een kooi, gekleed in slechts een dun lapje stof en met vage herinneringen aan een auto-ongeluk.

Dan begint een aaneenschakeling van puzzels afgewisseld met het verstoppertje spelen met Debilitas, waarbij je regelmatig weg moet rennen en je in kasten en onder bedden moet verschuilen.

Opvallend is de scherpe A.I., die er voor zorgt dat jouw achtervolger, locaties waar ie je eerder heeft gevonden, onthoudt.

Gelukkig krijg je hulp van Hewie, de witte Duitse herder, die je meerdere opdrachten kan laten uitvoeren zoals het activeren van schakelaren en het aanvallen van een vijand.

APARTE VIBE

Oorspronkelijk is de benaming survival horror in het leven geroepen voor games waarin je slechts een beperkte hoeveelheid items tot je beschikking had om gevaarlijke situaties 'te overleven'. Denk aan de benauwend beperkte hoeveelheid munitie, helende kruiden en inktlinten in de eerste Resident Evil games.

Dat was toen leuk maar tegenwoordig is daar meer voor nodig (geheel terecht dus ook dat deze elementen zijn verdwenen in RE 4). Het tempo van Haunting Ground en de continue dreiging van Debilitas zijn een goed alternatief, ook al is de uitwerking in dit geval niet baanbrekend. Want los van de geinige insteek en verrassende gameplay die Hewie met zich meebrengt, vervalt Haunting Ground op sommige momenten in het standaard spoorzoeken en oplossen van de geijkte puzzels.

De doorsnee griezelliefhebber kan het naar mijn mening beter houden bij de grote namen als Resident Evil en Silent Hill maar ik denk dat de gamer die net als ik van een avontuur met een aparte vibe houdt, best weleens aangenaam verrast zou kunnen worden door deze niche titel.



"Ik ben al de hele game aan 't checken of ze nou een slipje aanheeft of niet."



"Jij weet het al hè, schat. Nou profiteer er maar even van..."



"Wat je niet allemaal doet voor een dagelijkse hap Frolic. Ach, m'n halfbroer is een Joodse herder, dus wat zeur ik eigenlijk."

GENRE: ADVENTURE • AANTAL SPELERS: 1 • VERWACHT: OUT NOW | CAPCOM • CONTACT DATA • TEL:076-5484848 • WWW.CAPCOM-EUROPE.COM

PLAYSTATION 2 /XBOX /

JEROEN



Een alleraardigst avontuurtje dat m

LEGO

Wanneer twee van mijn jeugdliefdes samenkomen, moet er wel iets moois uit voortvloeien...

"Met LEGO kun je alles maken," was de slogan toen ik nog een klein jongetje was. Ik bouwde kastelen, piratenschepen en zelfs hele steden. Verzon een avontuur en beleefde dat op de vloer van mijn slaapkamer. Als ik vandaag de dag een bezoekje aan mijn ouders breng, sluip ik nog steeds even naar boven, naar mijn oude slaapkamer. Dan kijk ik heel even rond en zie het hele avontuur weer voor me.

Op de grond zittend met twee auto's in mijn handen, een achtervolging. Ik maak geluidjes van rijdende auto's, piepende banden, een botsing en doe stemmen van boeven en helden. Hoe groter de fantasie, hoe groter de avonturen...

ZOEMENDE LICHTBUNDEL

Op mijn televisiescherm lopen twee mannetjes, ze dragen lichtzwaarden die bij iedere zwaai een karakteristiek zoemend geluidje maken. Er staan LEGO bankjes om hen heen, met LEGO tafels en daar staan LEGO bekers en LEGO glazen op. Een van de mannetjes zwaait met zijn zoemende lichtbundel 'per ongeluk' tegen het andere mannetje, die uit elkaar valt. Zijn LEGO haar blijft grappig op de grond liggen om twee seconden later weer op het hoofd van het mannetje plaats te nemen die daarna weer vrolijk verder huppelt.

Er lopen inmiddels wat meer mannetjes en ook vrouwtjes door het vertrek. Het is een soort bar, met deurtjes die naar avonturen leiden. Het is een levendige plek, waar je bekende personages uit de Star Wars serie, vermomd als LEGO mannetje of vrouwtje, tegen zult komen.

Buiten de bar ontstaat een vechtpartij tussen een



O ja, dat is die speciale wedstrijd voor lesbo's; de zogenaamde Pod-race.



"En ik maar denken dat je een jongetje was..."

GENRE: ADVENTURE • AANTAL SPELERS: 1 - 2 • VERWACHT: OUT

/ GAME BOY ADVANCE

GRAPHICS	7	REPLAY	8	GAMEPLAY	8	75 SCORE

e door de extraatjes lang speelbaar blijft.

STAR WARS



"ZELFS AL HEB JE HET HELE SPEL AL EENS DOORGESPEELD DAN NOG BLIJF JE TERUGKOMEN VOOR DE EXTRAATJES."

Stormtrooper en een Wookie. De haarbal wint.
De bar, Dex Diner, is tevens jouw beginpunt en van hieruit beleef je de drie delen uit de Star Wars saga. Achter iedere deur ligt een ander avontuur op je te wachten, opgedeeld in Episode I, II en III.
Buiten Dex Diner is een soort museum ingericht waar schepen uit het Star Wars universum ten toon zijn gesteld. Opgebouwd uit LEGO steentjes natuurlijk.

PLEZIER

Er verschijnt een onuitwisbare glimlach op je gezicht als je in de huid van bijvoorbeeld LEGO Yoda door de gedeeltelijk uit LEGO steentjes opgebouwde Star Wars werelden loopt. Een zorgeloos gevoel maakt zich van je meester, mede versterkt door de onuitputtelijke voorraad levens die je hebt. Nooit krijg je het idee gestraft te worden; na je dood sta je immers twee seconden later weer vrolijk met je zoemende lichtzwaardje te zwaaien.
Zelfs al heb je het hele spel als eens doorgespeeld dan nog blijf je terugkomen voor de extraatjes. Je kunt eerder bezochte werelden opnieuw bezoeken met de door jou vrijgespeelde personages, dat zijn er zo'n slordige vijftig dus daar ben je wel even zoet mee. Zeker als je bedenkt dat een tweede speler ieder moment in kan springen zonder het spel te onderbreken. Op die manier kun je samen op zoek naar die extra gebieden, kun je de verzameling Star Wars ruimteschepen voor het museum compleet maken en ga je op zoek naar een manier om die geheime deur te kunnen openen.
Enig minpuntje is dat de avonturen die je beleeft niet zoveel om handen hebben en, mede dankzij eerder genoemde oneindige voorraad levens, vrij simpel te voltooien zijn. Maar met name de extraatjes laten je terugkomen voor meer speelplezier, want als LEGO Star Wars één ding goed doet is het wel plezieren.

Door JS "Zoon, doe wel voorzichtig daarmee, ik heb al drie keer een nieuw hoofd voor je moeder moeten bestellen met dat roekeloze gezwaai van je" [Bijschrift via Powerweb]



TIPS

In de PC demo-versie ontvang je een password waarmee je in the full versie een bonus krijgt. Het password is: A725X4

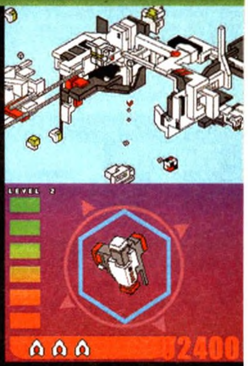
"Je wordt oud man. Je staafje stond er vroeger heel wat krachtiger bij."



TRAVELLERS TALES • EIDOS • TEL: 014-1069670 • WWW.LEGOSTARWARSTHEVIDEOGAME.COM

RETRO ATARI

JEROEN



Tien Atari klassiekers, waaronder Pong en Breakout, opnieuw uitgebracht, in een nieuw jasje gegoten en klaargestoomd voor een touch screen besturing. Dat klinkt leuk maar tijdens het spelen bemerk je toch dat de meeste topgames van weleer door de tijd zijn ingehaald.
Ook de oude spelprincipes in een nieuw jasje, voorzien van een stempel remix, kunnen mij niet plezieren. De besturing met de stylus verloopt in veel gevallen stroef of is niet op zijn plaats. Met name bij Sprint laat het sturen te wensen over. De enige spellen die goed te spelen zijn op de DS zijn Pong en Missile Command. Een tweespeler optie wordt gefrustreerd door te eisen dat twee DS bezitters ook nog eens hetzelfde spel bij zich hebben. Het zou toch veel leuker zijn als je gewoon met z'n tweetjes kon gamen met één cartridge.?
Deze oude meuk zou in feite gewoon gratis als extraatje bij een volwaardig DS spel moeten zitten.

NINTENDO DS — 40 SCORE

ROBOTS

JURJEN



Ik ben Rodney de Robot. Springend van platform naar platform moet ik objecten verzamelen. Onderweg kom ik vijanden tegen die ik moet slaan of schieten. Ik heb dit allemaal al veel vaker gedaan maar dan met figuren als Woody Woodpecker, Bugs Bunny en kuddes andere knuffels.
De makers van het spel Robots hebben het standaard malletje gebruikt om deze animatiefilm in de vorm van een videogame te persen. Het spel ziet er best goed uit maar er is weinig moeite gedaan de actie uit te diepen of te polijsten.
Grootste probleem is de recalcitrante camera. Ook het feit dat het springen niet altijd even lekker gaat, lijkt me voor een platformer een slechte zaak.
Net als de gemiddelde robot is dit een kil, zielloos product geworden, waar zelfs de doelgroep (kids die de film leuk vonden) niet echt gelukkig van zal worden.

GAMECUBE/DS/GBA/PS2/PC/XBOX — 48 SCORE

SCORE **63** | GRAPHICS **7** | REPLAY **6** | GAMEPLAY **6** | STEVEN

Gelukkig is de basis, gelegd door het origineel, van een dusdanig niveau dat Fatal Shadows voor een drama wordt behoed, maar de serie kan hier niet nog een keer mee wegkomen.

TENCHU
FATAL SHADOWS

Twee aantrekkelijke ninja chicks die hun vijanden vanuit de schaduw besluipen en hen op stijlvolle en bloederige wijze ombrengen. Hoe kan dit níet koel zijn?



Shinobi mag dan wel de moeder aller ninja games zijn, het eerste deel uit de Tenchu reeks is ook zeker een van de grondleggers van dit genre, met name in een 3D spelwereld.
Geinige stealth elementen, die uiteraard perfect bij het ninja thema passen, gecombineerd met leuke actie en het gebruik van typische ninja gadgets maakten het origineel tot een geslaagd spel.
Ik heb me destijds met veel plezier met m'n grijphaak op daken gelanceerd, om vervolgens op onoplettende bewakers neer te dalen en deze stijlvol de keel door te snijden. Je kon de vijanden namelijk besluipen om zo te genieten van een verscheidenheid aan animaties waarin de held Rikimaru zijn ninja moordkunsten ten toon spreidde.
Uiteraard had je ook de mogelijkheid om de badguys direct te lijf te gaan en ze met een aantal simpele combo's uit te schakelen.
Aan het begin van de gevarieerde missies, koos je welke items je mee wilde nemen. Zo had je beschikking over meerdere werpsterren, middelen om vijanden af te leiden en de nodige energie herstellende maaltijden. Dit alles werd ondersteund met geloofwaardige cut-scenes die de actie regelmatig onderbraken.


"Jongens, eerlijk zeggen. Hoe vinden jullie mijn imitatie van een zwaardvis?"


"Onze wacht zit erop maat, heb jij ook zien in koele wijn?" "Over koelewijn gesproken, ken je dat liedje nog: Kom van dat dak af?" "Nee, hoezo?"

SAME OLD
De reden dat ik een bijna volledige beschrijving van het eerste deel heb gegeven, is dat er zo goed als niets is veranderd. En je begrijpt hopelijk wel dat onaangepaste gameplay van zeven jaar geleden vandaag de dag zijn beste tijd heeft gehad.
De voorgaande delen werden eveneens geplaagd door gebrek aan vernieuwing en dat geldt ook weer voor Fatal Shadows.
De enige vernieuwing is de introductie van een nieuw personage, Rin, een onervaren ninja meisje die met haar grote zwaard in het rond hakt.
Ayame, bekend uit de vorige delen, is de oude rot in het vak en gebruikt twee kleine zwaarden om korte metten te maken met de tegenstanders.
Rikimaru, de charismatische held uit het origineel, is helaas niet komen opdagen voor Fatal Shadows. Misschien dat hij zijn naam heel wijselijk niet wilde verbinden aan dit middelmatige product.

BELACHELIJK
Rin en Ayame hebben vanwege hun verschillende wapens, een aantal afwijkende combo's en kill animaties maar over het algemeen maakt het wat betreft de besturing geen verschil met welk personage je speelt.
Een pijnlijke overeenkomst tussen beiden is de belachelijk ren animatie. Ik weet niet op welke ninja school de dames hebben gezeten maar ik kan mij niet voorstellen dat hun meesters hier echt trots op zouden zijn.
Je kiest je personage overigens niet aan het begin van een level maar de twee ninja's zijn gebonden aan bepaalde missies. Deze behelzen grotendeels het vinden en besluipen van een speciale vijand, om deze vervolgens met een stealth move uit te schakelen. Dit doe je simpelweg door op de juiste afstand van achteren aan te vallen.
De verschillende animaties die de moord in beeld brengen zijn erg vermakelijk maar ze zijn ook gelijk het hoogtepunt van de actie. De gameplay is simpelweg te achterhaald om nog indruk te kunnen maken.
Twee laatste punten van kritiek zijn de slechte camera die geen rekening houdt met voorwerpen in een level en gerust een paal voor je neus plaatst, en de afwezigheid van de Japanse taaloptie, die wat mij betreft noodzakelijk is bij een titel die een geloofwaardig ninja verhaal probeert te vertellen.

"DE GAMEPLAY IS SIMPELWEG TE ACHTERHAALD OM NOG INDRUK TE KUNNEN MAKEN."


"Oehoe zuster! M'n luier is vol. Het is al hard geworden en zit vast aan m'n reethaar. Heeft u iets scherps om het eraf te schrapen?"


"Ik had gezegd 23.30 uur thuis, meisje! Voor straf lik je deze week de met nat zaagsel aangekoekte hoekjes van de caviabak schoon."

GENRE: ACTIE • AANTAL SPELERS: 1 • VERWACHT: OUT NOW
K2 LCC • SEGA • ATARI • TEL 040 -2393580 • WWW.SEGA-EUROPE.COM





VIG CARD AANBIEDING

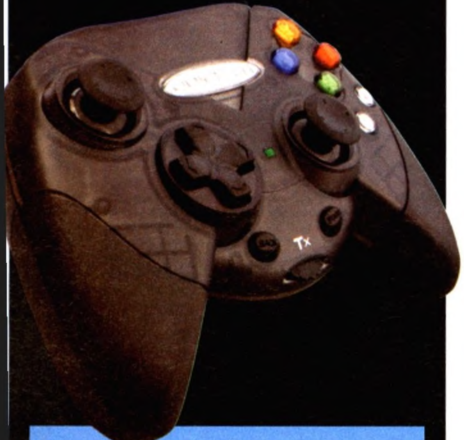
EXCLUSIEVE KORTING VOOR ABO'S OP WIRELESS CONTROLLERS

Stel je voor: nooit meer een grote bult van draden die je uit elkaar moet frunniken, nooit meer last van een slechte verliezer die je hele console uit de kast trekt na een afdroogpotje...

Het kan! Met deze draadloze juweeltjes. En Power Unlimited zou Power Unlimited niet zijn als we geen vette korting voor je geregeld hadden.



EEN PS2 WIRELESS CONTROLLER KRIJG JE VOOR €24,99 IN PLAATS VAN €34,99 EN DE XBOX WIRELESS CONTROLLER IS NU €29,99 IN PLAATS VAN €39,99.



Ben je nog geen abonnee, word dat dan nu! Zes maanden voor maar 15 euro! Profiteer bovendien het hele jaar van kortingen op games en vier keer per jaar op hardware bij Free Record Shop!

Je krijgt als je abonnee wordt natuurlijk sowieso een vette game voor weinig of een korting op de abo-prijs.

Let op! Deze actie geldt van 1 april 2005 tot 1 juni 2005.

STAR WARS REPUBLIC COMMANDO



■ Offline is Republic Commando een degelijke shooter met leuke extraatjes, online is het echter een erbarmelijk trieste gewaarwording. Zeker als je bedenkt dat Halo 2, Doom 3 en Unreal Championship 2: Liandri Conflict al in de winkels liggen. Republic Commando haalt het in de verste verte niet bij deze titels als het om online speelgenot gaat. De game stelt in alle opzichten teleur en het heeft er alles van weg dat de online component er even snel in is gezet. De arena's zijn zonder inspiratie vormgegeven en de verschillende wapens spreken zo weinig tot de verbeelding dat je je überhaupt niet kunt voorstellen dat hier mensen over nagedacht hebben. Slecht met de hoofdletter S.





PLAYABLE VIA XBOX LIVE ★☆☆☆☆

METAL GEAR DOWNLOADABLE CONTENT

Metal Gear is weliswaar niet online te spelen, je kunt wel wat extraatjes scoren als je een netwerkkaart hebt en bent aangesloten bij PlayStation Network Gaming.

Zo kun je nieuwe camouflagepakken voor Snake downloaden. Sommige van die outfits geven Snake wat extra mogelijkheden en andere zien er gewoon leuk of juist belachelijk uit. Vergeet niet even Ho Ho Ho Ho! te roepen als je in Kerstman outfit door de jungle wandelt.



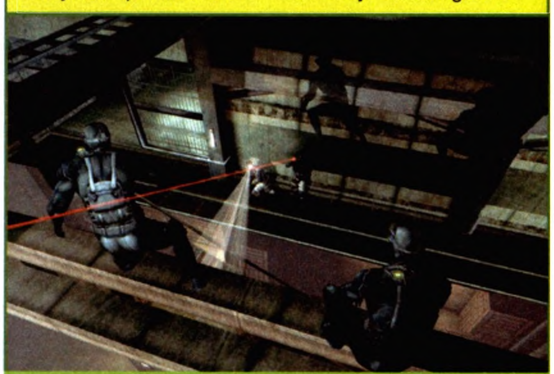
■ SPLINTER CELL CHAOS THEORY



Naast Halo 2, Doom 3 en Unreal kunnen Xbox bezitters genieten van nog een hele goede Xbox Live game. Splinter Cell Chaos Theory doet exact hetzelfde als zijn voorganger alleen beter, sneller en uitgebreider.

De fantastische Spies VS Mercenaries modus voelt vertrouwd en is tegelijkertijd innovatief. Dit dankzij een aantal nieuwe gadgets en bewegingen, denk bijvoorbeeld aan de mogelijkheid om op hooggelegen gebieden te komen door elkaar een handje te helpen. Maar ook de nieuwe gebieden zijn een plezier om doorheen te banjeren.

De verschillende doelen die je binnen die maps moet halen spreken eveneens tot de verbeelding. Van het stelen van discs tot het vernietigen van informatie, en dat alles met de Mercenaries op je hielen. Of je kruipt in de huid van die Mercenaries en maakt jacht op die vervelende spies. Leg bijvoorbeeld eens een landmijn neer en zie op je beeldscherm verschijnen dat jij een spion hebt uitgeschakeld, dat is en blijft een leuk gezicht.



PLAYABLE VIA XBOX LIVE ★★★★☆

DEMOCHECK

STILL LIFE

Van de makers van Syberia komt het spannende adventure Still Life. FBI-agente Victoria McPherson krijgt in de demo te maken met een seriemoordenaar die z'n vijfde slachtoffer maakt. De puzzels zijn redelijk eenvoudig maar de sfeer is fantastisch.
Score:
★★★
www.stilllife-game.com

TRACKMANIA: SUNRISE

TrackMania was eigenlijk best wel een leuke racegame en deze opvolger maakt het stunten met autootjes nog toffer. Het is vol gassen en remmen hoeft nauwelijks. Leuk is dat de parkoersen vol loopings, chicanes en schansen zitten hetgeen voor heel wat kunst en vliegwerk zorgt!
Score:
★★★★
www.trackmaniagame.com



THE BARD'S TALE

In deze RPG met een knipoog nemen de makers zowat elk RPG cliché op de hak, met als resultaat compleet belachelijke quests en de meest weirde objecten die je op kunt rapen bij overleden tegenstanders. Het spel biedt qua gameplay een lekker simpele hack and slash ervaring
Score:
★★★
www.worthplaying.com/article.php?sid=24207



ROBOTS

Deze demo geeft je een voorproefje van het rij simpele spelletje dat gelijktijdig met de film op de markt komt. De besturing is ehoorlijk belabberd en dat geeft te vrezen oor de uiteindelijke PC versie van deze game.
Score:
★★
tp://ftp.planet.nl/pub/planet/games/win95/r obots_demo_en.exe

MIDDLE-EARTH ONLINE STILL ALIVE

We hebben al lange tijd niets meer gehoord van Middle-Earth Online, een MMORPG die zich afspeelt in de wereld van Middel-Aarde. Toch is de game nog steeds alive & kicking alleen duurt het wéér wat langer dan gepland. Ontwikkelaar Turbine Entertainment heeft bovendien de officiële licenties binnen gesleept om als énige ontwikkelaar online games te maken die gebaseerd zijn op Tolkien's meesterwerk. Dat zou dus betekenen dat men bijvoorbeeld ook een online game kan gaan maken geïnspireerd op The Hobbit. Eerst zou Vivendi Universal, Middle-Earth Online gaan uitgeven maar nu zal de ontwikkelaar de game ook zelf in de markt gaan zetten. Waarschijnlijk om belangenverstrengelingen en concurrentie met World of Warcraft – waar ook de nodige expansions voor gepland staan – te voorkomen. Vivendi is namelijk uitgever van WoW.
Middle-Earth Online is al twee jaar in ontwikkeling en zal nu begin 2006 uitkomen.



BULLET TIME MOD VOOR HALF-LIFE 2

Hij is superklein, superleuk en een aanrader voor iedereen die Half-Life 2 speelt of heeft gespeeld. De Bullet Time mod weegt maar een paar Kb en is binnen een poep en scheet binnengehaald. In de game kun je vervolgens op B drukken om in Bullet Time (slowmotion dus) te komen.
Het grappige is dat in Bullet Time de physics en ragdoll effecten belachelijk overdreven worden, met als gevolg dat lichamen als raketten ver uit beeld vliegen. Deze shit moet je zeker checken op http://halflife2.filefront.com /file/HalfLife_2_Bullet_Time_Mod_V1;33392



ONLINE NEWS

■ GMX Media heeft aangekondigd de massive multiplayer first-person shooter (MMOFPS) 'Beyond Blitzkrieg' in Europa uit te gaan geven. De release staat gepland voor juni 2005. Beyond Blitzkrieg is eigenlijk een nieuwe versie van WWII Online dat in Amerika al een grote schare fans heeft. Beyond Blitzkrieg is net als WWII Online een 'virtueel slagveld' waarbij spelers naast infanterie ook plaats kunnen nemen in tanks en vliegtuigen.

■ De Tsjechische ontwikkelaar Pterodon heeft een gratis add-on uitgebracht voor haar Vietnam-shooter Vietcong uit 2003. Naast een nieuwe singleplayer missie 'Rice Fields' zal de add-on ook vijftien nieuwe multiplayer levels bevatten. Zeven daarvan zijn co-op te spelen aan de kant van de Vietcong.

■ Combat: Task Force 121 is de nieuwste game in een rij actiespellen met de Unreal engine van Groove Games, die voor budgetprijs zijn verschenen. In dit spel neem je het met een groep US Special Forces op tegen Marxistische rebellen. Naast een tiental singleplayer missies, kun je online met zestien spelers knallen.

■ The Matrix Online moet als het goed is NU in de winkels liggen. 8 april was tenminste de releasedate op het moment van schrijven.



■ Asheron's Call en Asheron's Call 2, de MMORPG spellen van Turbine Entertainment en Microsoft, tellen nog maar weinig spelers: 25.000 spelers voor deel 1 en 10.000 voor AC 2. Microsoft heeft daarom de uitgeefrechten van de hand gedaan. In Amerika worden de games door Sony opnieuw op de markt gebracht, in Europa zal Codemasters deze taak op zich nemen.
Voor beide games staat ons tevens een nieuwe aanvulling te wachten, die samen met het originele spel in de schappen te vinden zal zijn voor ongeveer 30 euro. Voor Asheron's Call 1 heet de aanvulling Asheron's Call: Throne of Destiny, de andere aanvulling heet Asheron's Call 2: Legions. Beide games zullen in mei op de markt worden gebracht en bevatten tevens een maand gratis speeltijd.



10 x **Computer Idee** voor maar **€ 15,-!**



Voordelen van een Computer Idee abonnement

- voordelig kennismaken
- elke twee weken krijgt u Computer Idee thuisbezorgd
- u bent goedkoper uit dan in de winkel
- u mist nooit meer een nummer

Kijk op www.computeridee.nl/abonnee voor alle voordelen voor abonnees

Reageer snel! Kijk op:

www.zester.nl/computeridee

Bel voor een abonnement: 0800–2266637,
7 dagen per week van 09.00-21.00 uur.
Of vul de bon in en stuur hem op.

JA, ik word abonnee van Computer Idee en ontvang de eerste 10 nummers voor maar € 15,-

Naam: ______________________ m/v

Straat: ______________________ Nr.: ______

Postcode: __________ Plaats: ______________

Telefoon: ______________ Geb.datum: __________

Op e-mail adres: ______________________
wil ik van de uitgever, haar partners en zorgvuldig geselecteerde bedrijven informatie ontvangen over haar diensten en/of producten.

Deze aanbieding geldt voor Nederland. Voor een abonnement in België kunt u contact opnemen met Partner Press - Charles Parentéstraat 11 - 1070 Brussel, partnerpress@ampnet.be, tel. 02-5564140/fax 02-5564146. Voor België bedragen de kosten € 48,10 voor 26 nummers Computer Idee.

Door de bon in te vullen en op te sturen, wordt u abonnee van Computer Idee. Als u Computer Idee niet meer wenst te ontvangen, dient u zelf het abonnement op te zeggen. Een jaarabonnement op Computer Idee kost € 48,10. Losse nummers in de winkel kosten € 2,10. Prijswijzigingen voorbehouden. Deze aanbieding geldt alleen als u de afgelopen zes maanden geen abonnee bent geweest van Computer Idee. De aanbieding is geldig tot 31 december 2005. Uw gegevens kunnen worden gebruikt voor het toezenden van informatie en/of aanbiedingen via e-mail. Ook kunnen uw gegevens ter beschikking worden gesteld aan onze partners en speciaal geselecteerde bedrijven. Indien u hiertegen bezwaar hebt, kunt u dit hieronder aangeven.

☐ Ik maak bezwaar tegen verstrekking van mijn gegevens aan derden.

☐ Ik machtig Sanoma Uitgevers het verschuldigde bedrag automatisch af te schrijven van mijn (Post)bankrekening:

☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Datum: __________ Handtekening: __________

Stuur deze bon vandaag nog in een open envelop zonder postzegel naar: Computer Idee, Antwoordnummer 11505, 2400 VE Alphen aan den Rijn

0189POW

VERWEN JE OORTJES



Creative bracht onlangs een aantal nieuwe hoofdtelefoons op de markt.
De HQ-1700 is prima voor de huis-, tuin- en keukengebruiker die net even wat meer kwaliteit voor zijn euro wil. Het geluid is goed en het robuuste ontwerp met omkeerbare oorstukken is opvouwbaar en zit lekker om je oortjes.
De HQ-2300D is een hoofdtelefoon met Dolby Headphone-technologie. Met zijn draagbare hardware-decoder produceert ie realistisch 5.1-surroundgeluid dat vooral tijdens games en films uitstekend klinkt.
De CB2530 is een Bluetooth-hoofdtelefoon en werd speciaal ontwikkeld voor MP3-spelers en andere apparaten met stereo-uitgangen. Hiermee kun je dus volledig draadloos van muziek genieten. Prima apparaat en hij ziet er ook nog mooi uit ook.

RIJS: HQ1700: € 54,95 • HQ2300D: € 109,99 • CB2530: € 139,99 • DISTRIBUTIE: CREATIVE • TEL: 011-3230081 • NL.EUROPE.CREATIVE.COM
SCORE: HQ1700: ★★★☆☆ • HQ2300D: ★★★★½ • CB2530: ★★★½☆

SNELLE MUIS

De MX518 Gaming Mouse is de opvolger van de MX510. Op zich lijkt er weinig veranderd, ware het niet dat deze muis de gamer in staat stelt om on the fly zijn resolutie aan te passen. Dat doe je met de twee knopjes onder en boven het scrollwieltje.



Lekker belangrijk, zul je denken. Nou, dat is dus wel degelijk belangrijk! De MX510 had een resolutie van 800 dots-per-inch, de MX518 gaat twee keer zo snel: 1600 dpi. Grote voordeel: bij een lagere resolutie beweegt de cursor langzamer over het scherm dan bij een hogere resolutie. Vooral bij games waarin intense actie afgewisseld wordt met rustige momenten kan dit handig zijn.
Trouwens, ook als je nooit wisselt tussen resolutie dan mag niet onvermeld blijven dat deze muis gewoonweg subliem in de hand ligt. De besturing tijdens shooters is zeer accuraat waardoor deze muis weleens de nieuwe standaard op LAN party's kan gaan worden.

RIJS: 49,95 EURO / DISTRIBUTIE: LOGITECH / TEL: +31 (0)10-2438897 / WWW.LOGITECH.COM ★★★★½

HOTAS COUGAR DAALT FLINK IN PRIJS

De bekende HOTAS Cougar controller werd eigenlijk alleen gebruikt door een select groepje flightsim fanaten. Het stukje hardware kostte dan ook het lieve sommetje van € 429,-
Onlangs bereikte ons het nieuws dat dit fraaie stukje hardware drastisch in prijs verlaagd is, en wel naar € 299,95. Nog steeds een behoorlijk bedrag maar het is nu eenmaal wel de ultieme controller voor flightsims.
De HOTAS Cougar werd halverwege 2002 gelanceerd, na meer dan 18 maanden intensief onderzoek en ontwikkeling in nauwe samenwerking met de U.S. Air Force. Sindsdien wordt hij door de 'flightsim' community's gezien als dé referentie in vluchtsimulatiespelen voor PC.
Het apparaat is dan ook een exacte replica van het stuurmechanisme van een F-16, compleet met hyperergonomische stick en gashendel. Er zijn 28 knoppen en verschillende hats, allemaal programmeerbaar en de controller is vrijwel in z'n geheel vervaardigd uit metaal.



RIJS: 299,95 EURO / DISTRIBUTIE: THRUSTMASTER / TEL:023-7503210 / HTTP://EUROPE.THRUSTMASTER.COM

LOGITECH PSP GOODIES

Logitech baalt een beetje. Hebben ze op de CeBit allemaal coole PSP goodies aangekondigd, komt die hele PSP voorlopig nog lang niet uit in Europa. Dat neemt natuurlijk niet weg dat we ze toch al even graag aan jullie voorstellen.

PLAYGEAR POCKET CASE



Dit stijlvolle doosje (van praktisch onverwoestbaar polycarbonaat) beschermt de PSP tegen slijtage, krassen, vette vingers en schokken. Je hoeft de PSP niet uit zijn case te halen om 'm toch te kunnen gebruiken. De beschermtas biedt directe toegang tot de 3.5 mm audiopoort zodat een koptelefoon kan worden aangesloten terwijl de PSP volledig beschermd blijft. De pocketcase moet € 19.99 gaan kosten.

STEALTH EARPHONES



Dit koptelefoontje (in de maten small, medium en large) is voorzien van neodymium stereo drivers voor het produceren van een krachtig en vol geluid. Prijs: €19.99.

AMP SPEAKERS



Deze fraaie speakers, voorzien van een speciale PSP houder, bedoeld voor het hands-free luisteren naar muziek of het kijken naar films. Het inklapbare ontwerp en de meegeleverde draagtas zorgen ervoor dat de speakers zeer compact zijn. Ideaal voor onderweg. Prijs: € 79,99.

SHARE AUDIO SPLITTER



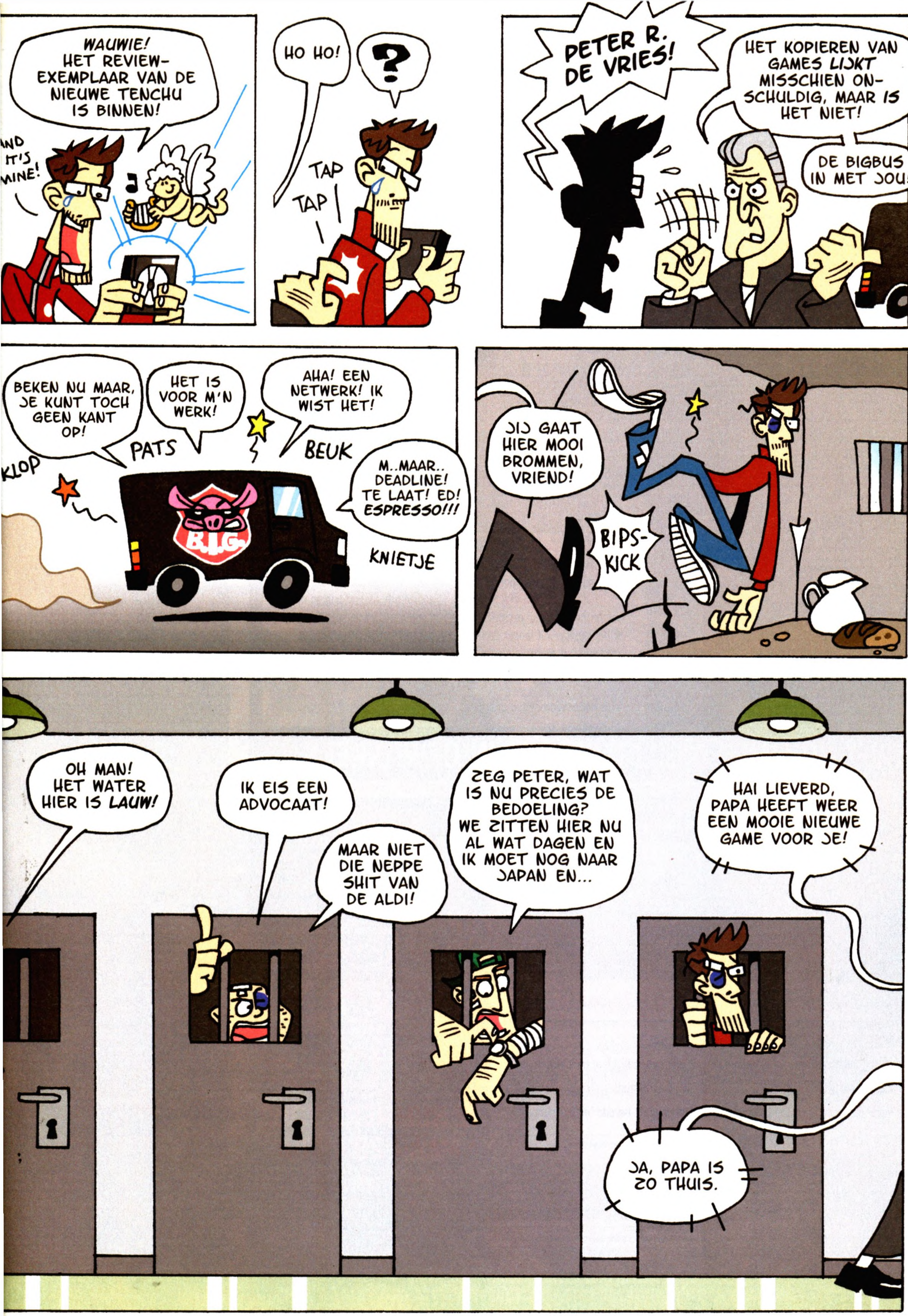
Deze splitter maakt van één aansluiting twee open 3.5 mm poorten zodat het gebruik van twee koptelefoons of speakersets in combinatie met één PSP handheld mogelijk wordt. Met name voor het samen kijken naar films en het beluisteren van muziek kan dat handig zijn.
Prijs: € 9,99.

DISTRIBUTIE: LOGITECH / WWW.LOGITECH.COM

UITGESTELD

De beloofde uitgebreide test van gaminglaptops hebben we een maandje verschoven.


"Hoezo illegaal?"
B.I.G.
Ban Illegale Games&Software
www.bigweb.nl
B.I.G. is een elite-eenheid die illegale games&software bestrijdt



JORDI PETERS

VOLGENDE MAAND IN POWER UNLIMITED



- Steven vloog naar **JAPAN** voor een avonturenspel met een elf in de hoofdrol.
- Lente betekent een lekker warm zonnetje en witbier op terrasjes; een mooi plaatsje om **BOKTAI 2** te testen dus.
- Een game die iedereen graag wilde doen was de action adventure **GOD OF WAR** de man op de redactie met de meeste kennis over mythologie kreeg de voorkeur.



- Puppies zijn van die lieve, snoezige, onschuldige diertjes. We dachten dus meteen aan Jurjen toen we iemand zochten om **NINTENDOGS** op de DS te checken.
- Boris had het al eens eerder gemeld, **MONSTER HUNTER** gaat speciaal worden.
- **MIDNIGHT CLUB 2** viel bij Jeroen absoluut niet in de smaak, zou deeltje 3 hem wel kunnen bekoren?
- **BOILING POINT** moet een first-person shooter worden met ongekende vrijheid. Jan kijkt of de beloften worden waargemaakt.
- Tot nu toe was het vooral speculeren over de volgende **NEXT GEN SPELCOMPUTERS**. Volgende maand komen we echter met iets heel exclusiefs, en weten wij en jullie veel meer!
- Het duurde wat langer dan verwacht voor Boris naar die berg was gewandeld zoals hij vorige maand beloofde. Maar nu heeft hij toch eindelijk **TEKKEN 5** kunnen testen.

Alles onder voorbehoud uiteraard.

POWER UNLIMITED 6 LIGT 30 MEI IN DE WINKELS

COLOFON

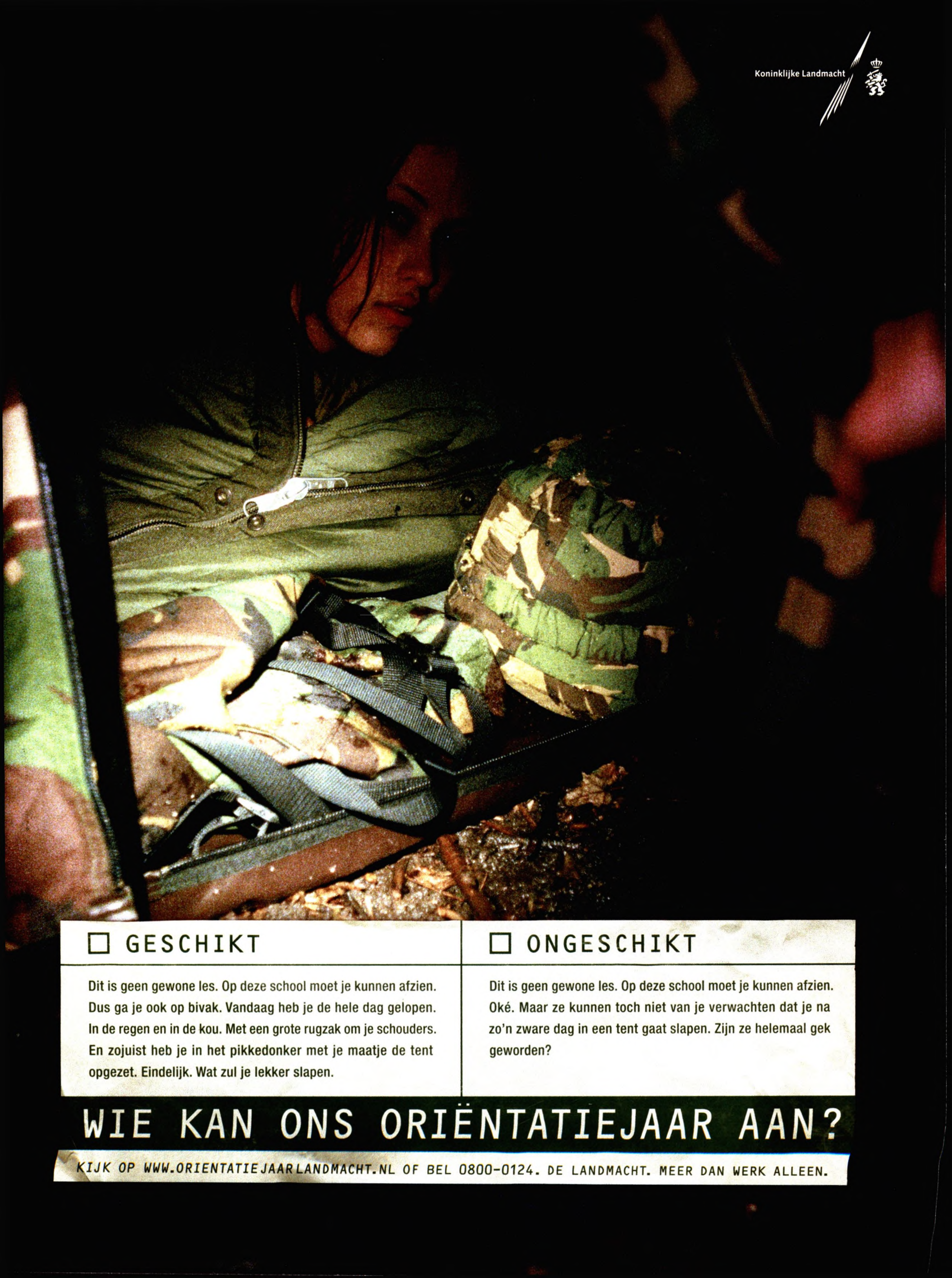
Power Unlimited
VNU Business Publications

Klantenservice Voor vragen over abonnementen, welkomstgeschenken, nabestellen reeds verschenen nummers (tot 6 maanden na verschijningsdatum) en andere vragen bel: 0900-7693786 (10 ct/minuut)
Of surf naar: www.abonnee.nu/klantenservice
Of schrijf naar: Sanoma Uitgevers, Postbus 41015, 2130 ML Hoofddorp.
U kunt ook bellen met Media Expresse, het telefoonnummer vindt u op de adressticker

Hoofdredacteur Niels Roodenburg
Eindredacteur Ed Wiggemans
Redactie Jan-Johan Belderok, Boris van de Ven, Jan Meyroos, Jeroen Roding, Jurjen Tiersma, Steven Saunders, Bor Verkroost, Muriëlle Woudenberg
Redactie-adres Power Unlimited, Postbus 1913, 2003 BA Haarlem
Internet www.powerweb.nl
Vormgeving Wonderworks, Haarlem
Illustraties Jordi Peters
Marketing Ilka Ruis, Martijn van der Neut, Arnout Verheij, Ardi Uttien, Sylvia Castelijn, Jelka Bongaerts
Uitgever Anita van der Aa
VNU Labs Gerard Sombroek (coördinator)
Advertenties Reserveringen tel: 023-5463536 fax: 023-5465503
E-mail: sales.pc@bp.vnu.com
http://adverteren.vnubp.nl
Account managers: Karel Broshuis, Eric van Heest
Account managers binnendienst: Janet Robben, Raymond Vos, Rocky Wilson
Sales Manager: Wilco van de Kuijt
International Advertising Sales Representation
www.vnuglobalmedia.com
USA: tel: 1 415 249 1620, fax: 1 415 249 1630
Europe/Asia/Middle East:
tel: 44 207 316 9101, fax: 44 207 316 9774
Druk Roto Smeets Utrecht
Nieuwe abonnementen www.abonnee.nu/powerunlimited, vul de bon in in dit blad of bel 0800-2266637 (ABONNEREN) 7 dagen per week van 09.00-21.00 uur.
Adreswijzingingen uiterlijk 3 weken voor de verhuizing www.abonnee.nu/klantenservice of bel 0900-7693786 (10 ct/minuut) of schrijf naar Sanoma Uitgevers, Postbus 52, 5600 AB Eindhoven
Abonnementsvoorwaarden Een jaarabonnement (12 nummers) kost € 37,20 als u betaalt via automatische incasso; via acceptgiro betaalt u € 38,76. Het abonnementsgeld dient bij vooruitbetaling te worden voldaan. Abonnementen gelden tot wederopzegging en worden zonder tegenbericht automatisch verlengd voor maximaal een jaar. Het opzeggen van uw abonnement dient 6 weken voor afloop van het abonnement te gebeuren bij Media Expresse of Sanoma Uitgevers, Postbus 44, 5600 AA Eindhoven.
Leveringsvoorwaarden Levering van tijdschriften geschiedt volgens de Leveringsvoorwaarden Abonnementen. U vindt die op www.abonnee.nu. Levering en verkoop van Premies en Handelsartikelen: www.media-shop.nl. U kunt beide voorwaarden ook schriftelijk opvragen bij Sanoma Uitgevers, Postbus 40005, 2130 KM Hoofddorp, onder vermelding van welke voorwaarden u wilt ontvangen.
België Wilt u zich in België abonneren dan kunt u contact opnemen met: PARTNER PRESS - Charles Parentéstraat 11 -1070 Brussel Tel : 02/556.41.40 - Fax : 02/556.41.46
E-mail: partnerpress@ampnet.be
Overschrijving op rekeningnummer 210-0985012-29
De abonnementsaanbieding voor Belgie bedraagt € 37,20 voor een jaarabonnement en is niet mogelijk in combinatie met een welkomstgeschenk

Wij nemen je gegevens, zoals naam, (email)adres en telefoonnummer op in een gegevensbestand. De verwerking van je gegevens is aangemeld bij het College Bescherming Persoonsgegevens te Den Haag door VNU Business Publications B.V. Je gegevens worden gebruikt voor de uitvoering van met jou gesloten overeenkomsten, zoals de abonnementen administratie. Daarnaast kunnen wij je gegevens gebruiken om je op de hoogte te houden van interessante informatie en/of het doen van aanbiedingen. Je gegevens zijn ook beschikbaar voor onze partners Sanoma Uitgevers B.V., Claritas Nederland B.V. en Felicitas B.V. Zij kunnen je gegevens gebruiken om je interessante informatie en/of aanbiedingen van hen zelf of door hen geselecteerde andere bedrijven te verstrekken. Je gegevens kunnen, samen met hun informatie over jou, worden geanalyseerd, om de informatie en/of aanbiedingen zoveel mogelijk op jouw interesses af te stemmen. Je kunt bij het opgeven van je gegevens bezwaar maken tegen beschikbaarstelling van je gegevens aan derden. Wij kunnen, evenals de genoemde partners en andere bedrijven, je ook informatie en/of aanbiedingen via e-mail toezenden. Ook hiertegen kun je bij het opgeven van je gegevens bezwaar maken. Je kunt je gegevens opvragen en verzoeken om ze te laten corrigeren of verwijderen. Stuur hiertoe een bericht met je persoonsgegevens aan Klantenservice, Postbus 40005, 2130 KM Hoofddorp.

uitgeversverbond
Groep publiekstijdschriften
HOI 2005 TIJDSCHRIFTEN


Koninklijke Landmacht
GESCHIKT
Dit is geen gewone les. Op deze school moet je kunnen afzien. Dus ga je ook op bivak. Vandaag heb je de hele dag gelopen. In de regen en in de kou. Met een grote rugzak om je schouders. En zojuist heb je in het pikkedonker met je maatje de tent opgezet. Eindelijk. Wat zul je lekker slapen.
ONGESCHIKT
Dit is geen gewone les. Op deze school moet je kunnen afzien. Oké. Maar ze kunnen toch niet van je verwachten dat je na zo'n zware dag in een tent gaat slapen. Zijn ze helemaal gek geworden?
WIE KAN ONS ORIËNTATIEJAAR AAN?
KIJK OP WWW.ORIENTATIEJAARLANDMACHT.NL OF BEL 0800-0124. DE LANDMACHT. MEER DAN WERK ALLEEN.



KONAMI
MISSION:
SURVIVE
the fear | the pain | the fury | the sorrow | the end
METAL GEAR SOLID 3
1964
"KONAMI" is a registered trademark of KONAMI CORPORATION.
"PS" and "PLAYSTATION" are registered trademarks of SONY COMPUTER ENTERTAINMENT Inc. All rights reserved.
3 ! MGS3 SNAKE EATER
METAL GEAR®, METAL GEAR SOLID® and SNAKE EATER™ are either registered trademarks or trademarks of KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT JAPAN, Inc. ©1987 2005 KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT JAPAN.
WWW.KONAMI-EUROPE.COM/GS
WWW.METALGEARSOLID.COM
PlayStation 2
TACTICAL ESPIONAGE ACTION
METAL GEAR SOLID 3
SNAKE EATER